N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#119
OCTOBRE
2000

T 2788 - 119 - 38,00 F

BALDUR'S GATE 2 - HOMEWORLD CATACLYSM - ECTS joystick 119 OCTOBRE 2000 - 38 F VIVE LE QUINQUINA

E C T S 2 0 0 0

Tests Baldur's Gate 2 • Homeworld Cataclysm • Wizards & Warriors • Star Trek : New Worlds
The Sims Add-on • Pharaon Add-on • Rugby 2001 • LNF Stars 2001 • AoE 2 Add-on
Bêta-tests Culture • Sheep • Mercedes Truck • Stupid Invaders • Screamer 4X4
Midtown Madness 2 **Réseau** Les futurs jeux massivement multijoueurs 2/2 • Diablo II
Asheron's Call • Ground Control **Dossier** Jouez gratuitement sur le Net

G I A N T S
PREMIER REGARD

NUMÉRO 119 • OCTOBRE 2000 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 76 DH

DECOUVERTE

DVD VIDEO

PLUS FORT QUE LE FILM : LES 2 DVD

VIVANT

UN APPETIT VORACE

Dans un élan féroce, il déchiquette et engloutit.
Rien ne l'arrête.
Il dévore les dessins préparatoires et ne fait qu'une bouchée des animations :
"Les Raptors dans la cuisine"

UNE FORCE D'ATTAQUE ETONNANTE

Peut saisir en un quart de seconde, avec une agilité extraordinaire, les menus animés, les 200 photos de production et toute l'encyclopédie des dinosaures.

DVD VIDEO

JURASSIC PARK & LE MONDE PERDU

SENSATIONNELLE !

UNE PUISSANCE VISUELLE HORS DU COMMUN

Au premier coup d'œil, il repère sa cible
et se jette sur les 400 story boards.
Dans sa trajectoire, les making of d'1 heure
n'ont aucune chance de s'en sortir.
Les scènes supplémentaires non plus.

UN FLAIR INFAILLIBLE

L'arme suprême du prédateur.
A la moindre effluve, il attaque !
Maquettes, réunions de production, suppléments
DVD-ROM sont identifiés immédiatement.
En ligne de mire, JURASSIC PARK 3.
Vous n'y échapperez pas non plus...

Sortie
10 octobre 00

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

ommaire

119 OCTOBRE 2000

LES TESTS DU MOIS

Baldur's Gate 2	82
Add-on The Sims	92
Add-on Pharaon	94
Add-on AoE 2	96
De Sang Froid	98
Rugby 2001	100
Cataclysm	102
Warrior & Wizards	110
Star Trek New Worlds	112
LNF Star 2001	118

LES BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Giants	174
Culture	180
Sheep	182
Mercedes Truck	184
Stupid Invaders	186
Screamer 4X4	188
Midtown Madness 2	190

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteurs en chef-adjoints :
Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Sonia Jensen, Annick Chollat-Namy et Hoa Nguyen
Secrétaire : Nathalie Brun
Courrier lecteurs : monsieur pomme de terre
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Ivn Le Fou (Ivan Gaudé) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin
Maquette créée par : Stéphane Noël
2e Maquettiste : Stéphane Noël
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Yohan Meheu
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couty

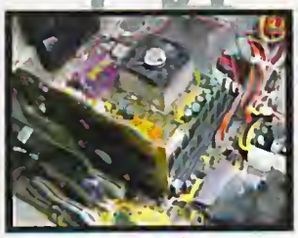
PUBLICITÉ-PROMOTION
Directrice de publicité :
Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25 clefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle :
Antoine Tomas 01 41 34 86 93 atomas@hfp.fr
Chef de pub : Jean-François Feneux 01 41 34 88 33
jffeneux@hfp.fr
Assistante de publicité : Cécile-Marie Réyé 01 41 34 87 28
Promotion : Hélène Chemin hchemin@hfp.fr

DOSSIER ECTS

Évidemment, avec cinq date aussi rapprochée de l'E3, faut pas s'attendre à nous voir ramener de chez les Britches des millions de nouveautés ludiques ! Avoir quand même : Never Winter Nights, Warcraft 3 et Black & White.

TESTS

Hé ! Hé ! Vous reprendrez bien une tranche de Baldur's Gate ? Je me disais aussi... Et pour ceux qui tripent davantage S-F, un plongeon dans la stratégie spatiale avec Cataclysm, qui est encore plus beau que Homeworld.



MATOS

Mince 11 gigahertz ! Caféine nous a ausculté le petit dernier du monde des processeurs qui n'en veulent, l'Athlon 1 Ghz. Chuis cuit, il va bientôt falloir passer à la caisse.

REPORTAGES

Chais pas trop ce qui se passe en Espagne, mais ce mois-ci, ce pays a exercé une attraction irrésistible sur les reporters de Joastik. Wanda est allée voir Blade of Darkness chez Severance. Quant à l'ami Fish, il n'a pas pu résister à Pro Rally.

BÊTA-VERSIONS

Une véritable avalanche de bêta-versions nous est tombée sur le coin du clavier dans ce numéro 119. Au programme des réjouissances : Giants, Midtown Madness 2, Stupid Invaders ou Screamer 4X4.

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM	8
Patches	20
Courrier	22
Édito	26
News	26
Niouze Sacrifice	30
Niouze No one lives forever	32
Niouze Hitman	34
Niouze Combat Flight Sim 2	38
Niouze Superbike 2001	40
Niouze Monkey Island 3	42
Niouze IG Project	48
Niouze Civilization CTP 2	50
Niouze Submarines Titans	52
Niouze MTV Skate	53
Niouze Close Combat	54
Niouzes ECTS	56
Abonnement	59,193
Quoi de 9 ?	78
Top de la rédac'	80
Mode d'emploi	81
Rubrique Budget	120
News Matos	122
Matos Kyro	126
Matos Athlon 1 Ghz	128
Matos GeForce	130
Top Hard	132
C'est le Delco !	134
Réseau NetNews	138
Réseau Asheron's Call	140
Réseau Diablo 2	142
Réseau Ground Control	146
Réseau Massivement Online 2	148
Dossier Jeux web	150
Reportage Severance	154
Reportage Quantic	160
Minitel	165,170
Reportage Pro Rally	166
Loisirs	172

Couverture
Giants © Planet Moon / Interplay 2000

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) :
France 259 F, Étranger : par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 01 41 34 95 88

Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE & ROTO SUD
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, un CD-Rom WorldOnline collé sur la page 35, ainsi qu'un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Rédaction/animation : Guillaume Petetin et Frédéric Lapalus
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom :
Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Tous droits de reproduction réservés.

Commission paritaire N° 70725.
ISSN - 0994-4559
Dépôt légal à parution

4H PAR MOIS INTERNET +TELECOM PENDANT 12 MOIS 0F*

INSTALLATION + INITIATION GRATUITE À DOMICILE*

AU 0 825 809 808 (0,99F TTC/MN partout en France)

*Offres valables jusqu'au 31 octobre 2000. Au-delà du forfait, la minute supplémentaire vous sera facturée 0,19 francs T.T.C.

Retrouvez-nous sur le site www.libertysurf.fr

Accédez librement aux richesses de demain

Liberty Surf

MOVIE
MAKER
DIRECT X
Internet
Explorer
LECTEUR
WINDOWS
MEDIA
Direct
Play Voice
Outlook
Express
Outlook
Express

RCS Microsoft B 327 733 184 CRÉDIT PHOTO : Stock Image - corn webco

Ouvrez un pack d'attractions.

INTERNET, JEUX, MUSIQUE, PHOTO, VIDÉO...

Découvrez Microsoft Windows Millennium Edition, le nouveau pack de tous vos loisirs.

Avec Microsoft Windows Millennium Edition, la toute nouvelle version de Windows pour la maison, votre PC se transforme aussitôt en véritable parc d'attractions et de loisirs pour toute la famille. Encore plus de plaisir, de rapidité, de sécurité et de simplicité. Microsoft Windows Millennium Edition, c'est maintenant et c'est à vous de jouer !

Jusqu'où irez-vous ?

Microsoft

www.microsoft.com/france/windows/me

Sommaire CD-ROM

#119

DÉTAIL DU CD-ROM

Pour changer un peu ce mois-ci, nous allons parler des problèmes CD que vous rencontrez. Comme je vous l'expliquais le mois dernier, ceux-ci sont liés au mode de transport des magazines en kiosque qui voile certains CD. Nous avons donc modifié le conditionnement de Joystick sur le numéro précédent. Le nombre de réclamations a du coup nettement diminué, sans pour autant disparaître. Nous continuons donc notre effort en espérant que ce numéro ne pose de problème à personne. Cependant, si vous rencontrez un quelconque souci avec l'un des CD, n'hésitez pas à nous contacter par courrier ou par e-mail (cdrom@joystick.fr) en nous laissant votre adresse pour que nous procédions à un échange. Et voilà. Amusez-vous bien et mangez des clémentines !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par K'ka)

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95/98. Elle nécessite au minimum un Pentium 166 équipé de 16 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 450 MHz, de 32 Mo de Ram, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

Comment
QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal : en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« déziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable.
L'autre méthode consiste à passer par Winzip8.0, qui se trouve dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

Note sur
LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 F et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenus. Alors, pensez-y !

Star Peace *bêta-test*

Monte Cristo vous propose de devenir bêta-testeur de leur futur jeu en ligne. Vous trouverez donc sur le CD la version bêta-test de Star Peace et ci-dessous, la procédure à suivre pour vous inscrire. Attention, il n'y en aura pas pour tout le monde et vous devrez certainement patienter longuement avant de recevoir votre code secret pour la connexion. En effet, à l'heure où nous écrivons ces lignes, le bêta-test n'est toujours pas mis en place.

« Bienvenue dans les mondes parallèles de Star Peace. Grâce à ce bêta-test, vous pourrez être l'un des premiers tycoons de Star Peace.

Voici comment procéder pour jouer :
1) CONFIGURATION nécessaire : PC Windows et Internet Explorer. Pour l'instant, le jeu ne marche pas sous Mac, Linux, Dreamcast, etc. Il faut aussi avoir une connexion Internet, évidemment.
2) INSTALLATION du jeu à partir du CD : Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARPEACE du CD1 et cliquez sur SETUP.EE, ou bien lancez l'installation depuis l'interface du CD1.
3) TÉLÉCHARGEZ le fichier suivant :
http://www.montecristogames.com/download/starpeace.reg
Double-cliquez dessus pour modifier la base de registre de Windows.
4) ENREGISTEZ-VOUS ensuite sur :
http://www.lfrance.com/betastarpeace/inscrire.htm, dans la case « code » en haut à droite, inscrivez Joystick. Sous quelques jours, vous recevrez votre numéro de série, personnel et confidentiel.
Il vous permettra de rejoindre les mondes de Star Peace.

Contenu du CD n°1

KIT DE CONNEXION : Répertoire \DATA\INFONIE - Cliquez sur INSTALL.EXE
QUICKTIME 4 : Répertoire \DATA\QUICKTIME4
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.
DIRECTX 7.0A : Répertoire \DATA\DIRECTX7 - Cliquez sur DX70AFRN.EXE
LES DÉMOS : Répertoire \DATA\DÉMOS

Les exclusivités du mois

STUPID INVADERS

Genre : Aventure
Éditeur : Ubi Soft
Système : Win 95/98.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DÉMOS\STUPID du CD1 et cliquez sur INSTALLER DÉMO STUPID.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Xilam.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

11 numéros
259F
au lieu de ~~418 F~~
soit 4 numéros gratuits !

+ EN CADEAU DANS CHAQUE NUMÉRO 2 CD-ROM AVEC DES DÉMOS ET DES UTILITAIRES POUR PC.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer sous enveloppe affranchie à Joystick, BP 2, 59718 Lille Cedex 9 STQ 19

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 n°s) à JOYSTICK, pour 259 F au lieu de ~~418 F~~, soit une économie de 159 F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte bancaire n°
Expire le : Signature (parents pour les mineurs) :

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : 19 Sexe : ❑ M ❑ F

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles-Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs Etranger : par bateau 339 F - Tarifs par avion sur demande au 01 55 63 34 15.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

DirectX 7.0a

Les démos des jeux Windows 95/98 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°2 est la version 7.0a.

On est toujours le fils de son père, mais pas forcément fils à papa.

OFFRE 18-24 ANS

LOWE LINTAS & PARTNERS - Photo : Geoffroy de Boismenu

La Société Générale propose des produits et des services pour vous aider à mieux vivre votre indépendance.

Pack Jeunes,
qui inclut notamment :

- La Carte Bleue Visa assurée contre la perte ou le vol.
- Une exonération d'agios quand vous êtes à découvert.
- La réception du solde de votre compte sur votre téléphone mobile.

Le Prêt Etudiant Evolutif :

Un véritable prêt sur mesure qui vous permet de décaler le début de vos remboursements et de modifier leur durée.

Pour plus de renseignements, un conseiller Jeunes est à votre service dans chacune de nos agences.

SOCIETE GENERALE

Si on en parlait ?

Assurance carte dans la limite des dispositions contractuelles.
Exonération d'agios équivalente à l'utilisation d'une facilité de caisse de 3000 F / 5 jours par mois. Au delà, intérêts à 15,75 %. TEG au 01/07/2000.
Pour un prêt de 40 000 F à 5,60 % hors assurance, accordé aux étudiants membres d'une mutuelle partenaire de la Société Générale (MEP, MGEL, SMEBA, SMECO, SMENO, SMEREB, SMEREP, SMERRA, SMESO), sur une durée de 7 ans dont 3 ans de différé d'amortissement. Charges mensuelles en période de différé : 190,67 F, en période de remboursement : 944,08 F. Coût total du prêt assurances obligatoires comprises : 12 378,30 F (dont 11 459,96 F d'intérêts, 720 F d'assurance, 198,34 F de frais de dossier). TEG : 6,03 % l'an (0,50 % mensuel) au 01/07/2000.

www.societegenerale.fr

Les exclusivités du mois

Mercedes-Benz Truck Racing

Genre : Course
Éditeur : Synetic / THQ
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DÉMOS\MERCEDES-BENZ TRUCK RACING du CD1 et cliquez sur MBTRDEMOFRA.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Synetic. Lancez le setup pour sélectionner votre carte graphique. Le contrôleur et les touches se configurent dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

Les démos

Blair Witch Volume 1

Genre : Action / Aventure
Éditeur : Terminal Reality
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DÉMOS\BLAIRWITCH du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Terminal Reality. Pour connaître les touches et configurer le graphisme, allez dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

Bonus : Infonie

Internet tout compris :
- 4 formules d'abonnement : 3, 8, 20 ou 40 heures de communications téléphoniques dédiées à Internet ; 0,25 F la minute supplémentaire
- Votre accès illimité à Internet
- Vos 5 adresses e-mail
- Votre page personnelle de 30 Mo
- Un service clientèle accessible par Internet ou par téléphone 7j/7
- Des programmes et des services pratiques et exclusifs

Le Démon est Revenu...

DIABLO II

JOUABLE SUR LES SERVEURS EUROPÉENS

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.fr

battle.net*

Disponible maintenant

© 2000 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Diablo est une marque déposée et Blizzard Entertainment et Battle.net sont des marques déposées de Davidson & Associates, Inc.

* L'accès gratuit à Battle.net nécessite un accès à internet. Les frais de connexion à Internet sont à la charge du joueur.

Les démos

Rugby 2001

Genre : Rugby
Éditeur : Electronic Arts
Système : Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DÉMOS\RUGBY 2001 du CD1 et cliquez sur EA_RUGBY_2001.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur EA Sports. Lors du lancement de la partie, appuyez sur ECHAP pour faire apparaître les options et configurer le clavier.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

Dark Reign 2

Genre : Stratégie
Éditeur : Activision
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DÉMOS\DARK REIGN 2 du CD1 et cliquez sur DR2DEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Dark Reign 2 Demo.

Pour jouer, pensez à désactiver la pause en appuyant sur le bouton Pause du clavier.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

V-Rally 2

Genre : Course
Éditeur : Infogrames
Système : Win95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\VRALLY2 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Infogrames. Configurez le jeu avant de le lancer.

Config mini

P II 400, 64 Mo RAM.

DÉODORANTS Ushuaïa POUR HOMME

L'efficacité n'a jamais senti aussi bon.

TECHNOLOGIE HEADSPACE

Fraîcheur immédiate. Parfum 24h.

Pour renforcer l'efficacité de ses déodorants, Ushuaïa utilise une technologie innovante : le Headspace. Cette technologie est un procédé d'extraction de parfum écologique qui permet de capter directement sur la plante vivante, sans l'abîmer, l'ensemble de ses molécules odorantes.
Résultat : des parfums d'une tenue et d'une qualité extrêmes.

Les démos

Age of Empires 2 : The Conquerors

Genre : Stratégie
Éditeur : Microsoft
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AOE2 du CD1 et cliquez sur AGE2XTRIAL.EXE

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Microsoft Games.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

Tony Hawk Pro Skater 2

Genre: Simulation
Éditeur: Activision
Système: Win 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DÉMOS\TONY HAWK PRO SKATER du CD1 et cliquez sur THPS2.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Activision.

Deep Space Nine : The Fallen

Genre : Action
Éditeur : Simon & Schuster
Système : Windows 95/98, D3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DEEP SPACE 9 FALLEN du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX7.0.

Mode d'emploi

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur Deep Space Nine The Fallen Demo. Pour connaître les contrôles, allez dans le menu Option.

Config mini

PII 400, 64 Mo RAM.

LA VITESSE ÇA SE PAYE :

1F.

FORFAIT DÉCOUVERTE

1F=6H

ACCÈS GRATUIT + 6H DE COMMUNICATIONS PAR MOIS

SYSTÈME D'ACCÈS RAPIDE À INTERNET

DIF™

DISTRIBUTION INTELLIGENTE DES FLUX.

Finis les encombrements, découvrez l'accès fluide à toute heure grâce au Système DIF (Distribution intelligente des flux) et profitez de l'offre Découverte : accès gratuit et 1F les 6 premières heures de communications par mois*. OFFRE SANS ENGAGEMENT. Appelez-nous cela ne coûte rien.

Appel gratuit :

0805 02 5000 www.freesbee.fr

freesbee

L'ACCÈS À INTERNET RAPIDE ET GRATUIT

* 1 forfait par foyer. Offre 1F= 6 H, valable 2 mois à compter de la date de souscription jusqu'au 30 novembre. Au-delà, 1 F = 3 H tous les mois et seulement 28 centimes la minute supplémentaire.

Contenu du CD n°2
Joystick N° 119

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK
Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE
Appuyez sur la touche ÉCHAP ou bien sur ALT+F4.

DIRECTX7 0A
Répertoire \DATA\DIRECTX7 • Cliquez sur DX70AFRN.EXE

LANCEMENT DE LA JOYSLIST
Répertoire \DATA\
Lancement de la Joyliste, l'interface des sharewares : Joylist.exe

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :
Répertoire \DATA\SHAREWARES

COMMUNICATION
Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

AIM95.EXE	AOL Instant Messenger
CLIENT-COLIAS.EXE	Colias (mobile messenger)
CUTE4232BC.EXE	CuteFTP 4.2.6
DAP4.EXE	Download Accelerator Plus 4
DPPOPUPSTOPPER.EXE	Don't Panic ! Pop-up Stopper 1.2
DUMT22TC.EXE	DU Meter 2.21
GAMESPYINSTALLER222STD.EXE	GameSpy 3D 2.22
ICQ2000B.EXE	ICQ 2000
MIRC58T.EXE	mIRC 5.8t
NC603B4.ZIP	NetCaptor 6.03 beta 4
NETXPERT.ZIP	NetXpert 1.0
SUSETUP.ZIP	Serveur FTP Serv-U 2.5f
ZS_B671J.EXE	ZaTi Script 6.71j

GRAPHISME
Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME
Ce dossier contient de nombreuses images non répertoriées dans la liste suivante. Seuls les programmes y figurent.

2THOUSAND-KNIGHTS.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
3DFILESFISH.EXE	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
ACDSEE.EXE	ACDSee 3.1 (visualiseur d'images)
ART_BY_H.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
be3dwbeta.zip	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
CAILLOU.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
CHEMICALBROTHERS.ZIP	Thème de bureau Chemical Brothers
DYNAMANIATRIAL.EXE	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
ES_SETUP_V11.ZIP	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
EXPIRATI.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
FNH_CDRM_FINAL.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
FREEREALNAILS.EXE	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
IVIEW325.ZIP	IrFan view 3.25 (visualiseur/éditeur d'images)
LAPSUS_BY_MATUREFURK.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
LOTTO_BY.ZIP	Demomakers (accélérée 3D)
NEWSAVER.EXE	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
SHIVASCREENSAVER.EXE	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
SILEXINST.EXE	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
UF204.ZIP	Pour dessiner des fractales
VOODOOLIGHTS_1_2_9RC0.ZIP	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
VORTEX.ZIP	Économiseur d'écran (accéléré 3D)
WALLCHANGE.ZIP	Automate pour changement de fond d'écran

JEUX
Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

Campagne.exe	
ANDROID_ALPHA2.EXE	Bot Counter-Strike
AVPGEPAK1.ZIP	Pack1 pour Alien vs Predator Gold Edition
BLACKTIGER.ZIP	Cartes Heroes of Might&Magic 3
COUNTERSTRIKEV70FULL.EXE	Counter-Strike Beta 7 complet
CS_ASAHI.ZIP	Carte Counter Strike
CS_BANQUE.ZIP	Carte Counter-Strike
DARKREIGN2.ZIP	Cartes Dark Reign 2
EADM.ZIP	Niveaux Deathmatch pour Quake 3
FRANCE.ZIP	Cartes HOMM3
GC - DUNE CONTROL.ZIP	Carte solo pour Ground Control
GPL16B_COCKPITS.ZIP	Grand Prix Legends : cockpits 16bits
GPLAITW103.ZIP	GPL : Éditeur d'I.A.
GPLAO_COCKPITS.ZIP	GPL : Cockpits améliorés
GPLCOMP.ZIP	GPL : Compare les temps
GPLDUMP_JK.ZIP	GPL : Extrait les données d'un ralenti
GPLEA_BRA67V1.ZIP	GPL : Voiture Brabham
GPLEA_FER67V12.ZIP	GPL : Voiture Ferrari
GPLEA_LOT67V102.ZIP	GPL : Voiture Lotus
GPLGRE_FULL_V0_9_1.ZIP	GPL : Aide aux réglages
GPLMPEG.EXE	GPL : Transforme ralentis en MPEG
GPLREPLAYEDITOR.ZIP	GPL : Éditeur de ralentis
GPLRLALOTUS.ZIP	GPL : Voiture Lotus
GPLSEAS.ZIP	GPL : Éditeur de saisons
GPLSEASONS.ZIP	GPL : Une dizaine de nouvelles saisons
GPLSETUP.ZIP	GPL : Éditeur de réglages sous Windows
GPLSUPER_TUP.ZIP	GPL : Super patch améliorant les défauts
GPLTIRES_JB.ZIP	GPL : Nouveaux pneus
GPLTRACKS.ZIP	GPL : Les meilleurs circuits
HLSlo96.EXE	Half-Life : MOD Science & Industry
HPB_BOT_ALPHA_2.EXE	Bots Counter-Strike
LA COLÈRE DES DIEUX.ZIP	Carte pour Vampire
Q3ALLIANCE13.EXE	MOD Alliance 1.3 pour Quake 3
Q3CQABETA2.ZIP	Quake 3 : Classic Quake Arena beta 2
Q3JBFB.EXE	MOD JailBreak pour Quake 3
RAMBOT02B.ZIP	Bot pour Counter-Strike
SF_140_PART1.EXE	Strike Force 1.40 pour Unreal Tournament
STARSHIPTROOPERS.ZIP	Campagne StarCraft
SWATB1A.EXE	Bot pour Counter-Strike
TE0.91.EXE	Tarot Expert 0.91
U4ET_V6.ZIP	Unreal4Ever pour Unreal Tournament
VAMPIRESH3M.ZIP	Carte HOMM3

MUSIQUE
Répertoire \DATA\SHAREWARES\MUSIQUE

MP3 RED ALERT2.ZIP	MP3 d'Alerte Rouge II
PCDJ.EXE	PCDJ (player MP3 avec mix)
SHOUTCAST-1-7-1-WINDOWS.EXE	Serveur pour Winamp
TBX-V1.0B-BUILD21-FULL.ZIP	TBX Player (avec mix)
TEKSTUP.ZIP	Musiques XM
WINAMP265.EXE	Winamp 2.65
WINAMPQUAKE3.ZIP	Skin Q3 pour Winamp

UTILITAIRES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

BABYLON30.EXE	Babylon 3.0
CLASSFOOT.ZIP	Classfoot
DUP410.ZIP	Dragon UnPacker 4.10.59
HEXED1P2.ZIP	Hexedit 1.2
HYSNAPP363.EXE	HyperSnap 3.63
NSIS10H.EXE	NullSoft SuperPIMP Install System 1.0h
QI SEPTEMBRE 2000.ZIP	Fanzine de lecteurs
REGCLEANER.EXE	RegCleaner 3.5
TMSETUP.EXE	TransMac 4.1
TPBSETUP.EXE	TrayIcon Pro 1.0
WC32V451.ZIP	Windows Commander 4.51
WORLDCRAFT3.EXE	WorldCraft 3.3

DRIVERS
Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

BETA_W9X601.EXE	Matrox G400/G400 MAX
S540_WIN9X_82016.EXE	Stealth III S540
V3-W9X-FIGS-1.05.02-BETA.EXE	Voodoo 3
V5-W9X-ALL-1.01.03-BETA.EXE	Voodoo 5
VIPERII_WIN9X_95103.EXE	Viper II Z200
W98_R128_4_12_6269_EN.EXE	ATI Rage 128
W9X-618.ZIP	Nvidia Detonator 3
W9X82029.EXE	Savage 4

PATCHES
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

AGE2UPA-FRN1.EXE	Age of Empires 2 (Age of Kings) 2.0a
BATTLEZONEIIUPDATEFR.EXE	Battlezone II 1.2 bêta
DR2_1_1.EXE	Dark Reign II 1.1
DSEUR_104.EXE	DarkStone 1.04
FAKK2_102.EXE	FAKK 2 1.02
FS2000_PRO_UPDATE2B_FR.EXE	Flight Simulator 2000 pro (patch 2b)
FS2000_STD_UPDATE2B_FR.EXE	Flight Simulator 2000 std (patch 2b)
GEFORCEFR.EXE	Earth 2150 GeForce
GPL_D3D.EXE	Grand Prix Legends Direct 3D
GPL12_FRENCH.EXE	Grand Prix Legends 1.2
INDEXPATCHV1.2.ZIP	Index des patches
IWDPATCH106_FRN.EXE	IceWind Dale 1.06
MDK2-PATCH-2000.1.ZIP	MDK 2 2000.1
TLJ_MAJ.ZIP	The Longuest Journey
UEFA2K4F.ZIP	UEFA 1999/2000 1.0.4

PHARMACIE
Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

HEDIT21.EXE	Éditeur Hexadécimal
SETUPPLT.EXE	Anti-Virus Toolkit Pro
UPDATE32.EXE	Mise à jour AVP
WINZIP80.EXE	Winzip 8.0

RESPONSABILITÉS
Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

DROITS D'AUTEUR
La reproduction par quelque moyen que ce soit des musiques et des pages graphiques présentes dans l'interface est strictement interdite. Ces éléments appartiennent exclusivement à leurs auteurs respectifs.

Apprends à jouer à Magic, c'est hyper simple !

Magic: L'Assemblée, le célèbre jeu de cartes à jouer et à collectionner qui va révéler ton sens de la stratégie, lance une version hyper complète.

Tu aimes l'univers du fantastique,
tu aimes le multimédia et la compétition,
tu aimes apprendre rapidement,
alors ce produit est fait pour toi : **1 CD-Rom de démonstration**, 2 jeux prêts à l'emploi, 1 explication progressive de leur pratique et 1 livret de règles, ...
Tout y est pour te mesurer immédiatement à un adversaire.

DÉCOUVERTE

Que feras-tu après ?

Tu seras peut-être, demain, l'un des 400.000 joueurs évoluant dans "L'Organized Play Wizards of the Coast" et qui sillonnent le monde pour imposer leur maîtrise, leurs stratégies et leurs cartes...

Es-tu prêt ?

Pour tout savoir : www.wizards.com/france
Service Consommateurs : custserv-fr@wizards.com
01 43 96 35 65

MAGIC L'Assemblée®

Magic : L'Assemblée et WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Wizards.

Dark Reign II Patch 1.1

Un excellent et gros patch pour Dark Reign II de Pendemic. Parmi les bugs qui disparaissent, la ligne de vue de le lightning tower se voit réglée, les unités volantes se déplacent bien mieux en environnement urbain, l'erreur « illegal var name » qui causait un crash a disparu, le soft devient bien plus compatible avec Won, les bugs d'I.A. (parfois, assez rarement, l'ennemi arrêtait de penser et cessait de construire) ont été éliminées, ainsi que certaines erreurs dues aux constructions d'immeubles sur divers emplacements. Côté amélioration : une jauge vous prévenant des causes du ralentissement du jeu (votre processeur, la carte vidéo ou liaison réseau...), une grande idée qu'on espère retrouver partout. En multijoueur, le jeu check plus souvent pour trouver les cheeters éventuels (ajout d'une option de configuration de ressources pour la jeu en multijoueur). Pour finir, ca patch rajoute une flopée da touches intárassantas comme E (tout séfectionnar), L (évecuer un transportaur), D (posar un merqueur), ou C (activar le menu das communicetions). Patch disponible eu http://www.pandemicstudios.com/dr2/tools/dr2_1_1.exe (2.5 mágas)

Patch GeForce Earth 2150

Disponible sur ftp://ftp.joystick.fr/patchs/earth2150geforce.exe (4.20 méges), ce petch pour l'axcallant Earth 2150 permat aux nombreux possesseurs da carta vidéo GeForca da faire disparaître las qualques petits bugs graphiquas qui saupoudraiant l'écran du jeu.

Multiplayer Map Pack #1 pour Alien vs Predator Gold

Les heureux possesseurs de le version Gold de Alien vs Predator (un jeu extreordineire) vont pouvoir se régalar avec ces nouvelles certes multijoueur livrées dens un gros peck gretos. La première mep, Piranes, est un chaf-d'œuvre de l'architecture gothique, fortement inspiré des œuvres de ce vieux dingua d'Eschar. L'autre, Conflit, nous offre des corridors et des couloirs è perta da vua, où les alians peuvent s'ébattre librement, en attendant le prochaine transhumanca prévua pour 2027. http://www.foxinteractive.com/games/avpg/avpgpak1.zip (3.75 meges)

Vous ne savez pas quoi faire en ce mois un peu mou suivant de près la sortie de gros jeux à la Diablo II

patches

et à la Deus Ex ? Eh bien déballez les vieux hits des cartons pour les patcher.

Patch pour FS2000 #2b

Le petch final pour FS2000 françois nous propose le grand retour des ombres pour les avions et immeubles d'une feçon beeucoup plus rapide que pour le précédent patch. Les bugs présents lors de l'instelletion des petches (problèmes de noms de fichiers) ont désormais disparu ; le précision du pilote eutomatique suivent un faisceeu ILS a été effinée et souffre dorénevent de baaucoup moins d'écarts. Les fréquences ATIS effichées seront dásormais limitéas aux sauls stations ectives. Les scánerios dynamiques marcheront à l'avenir la nuit et le jour et ce même si les ombres sont ectives. Le Leerjet et le Boeing 737-300 ont désormeis des compes fonctionnent evec une verietion megnétique correcte. Les certes vidéo à base de chipset Voodoo 2 efficheront correctement les jeuges. Ce patch est disponible pour les deux versions de FS2000 (professionnelle et normale) sur le www.microsoft.com/games/fs2000/ et sur le CD du mois.

Icewind Dale Patch 1.06 français

Un petit petch qui résout le problème das points de vie davanent négetifs pour las parsos possádant une constitution très élevée. La freeze qui pouveit survanir pendent les cinématiques eu cours das parties en réseeu a été corrigé. Le bug de le potion opposent une résistance è le megie permenente (meis qui disperaisseit) e lui eussi été résolu.

Patch 1.2 pour Battlezone 2

Et hop, un autre patch pour un autre grand nom du jeu. Le patch 1.2 pour Bettlezone 2 (aussi baptisé « official » pour éviter les confusions evec les petches de mods) offra une competibilité evec Windows 2000, una augmentation limitée du framerata, un protocole réseeu bien plus fiable, des effinements des règles de jeu, einsi qua deux nouveaux modes multijoueurs. Le « Multipleyer instent ection » oppose una áquipe d'humeins contre l'ordinateur. Le mode « Race » offre quent à lui de nombreuses ermas pour un jau réseau très rapide et narveux. Pour améliorer encora le tout, on trouvera 10 nouvelles certes eux décors très veriés, einsi qua da tout nouveaux outils pour las fabriquar. D'une menière générala, l'I.A. sera bien plus agressive dens les missions solo, ce qui parmettra da refeire la campegne. L'update françeise se trouve eu http://www.pandemicstudios.com/bzii/Battlezoneupdate FR.exe et pèse ses 6.7 máges.

Bob Arctor

trop fort!

WingMan Force 3D

WingMan RumblePad™

WingMan Formula™ Force GP

Vous voulez gagner? Un jeu d'enfant avec WingMan Force 3D : il transforme votre main en un outil d'une précision et d'une puissance redoutables. Et vous donne un avantage décisif : vous ne pouvez que l'emporter. Logitech, et la fiction devient réalité! **www.logitech.com**

WingMan

Logitech

COURRIER

Tranches de mails

Je viens de télécharger le NodSDK 1.0 pour Vampire et j'y pige rien du tout ! Existe-t-il une notice quelque part en français ?

Robin

Très bon site pour débuter par un cube (comme toujours avec les éditeurs de map), que vous mettrez une nuit à dessiner et qui fera votre fierté : www.fortunecity.fr/jeu/enigmes/47/edition.html

Est-il possible de savoir si ma RAM est à 66, 100 ou 133 MHz ? Y a-t-il un problème de compatibilité entre les trois ?

Baran

C'est idiot, mais Windows ne le fait pas. Pour connaître la vitesse de votre RAM, il vous faudra donc passer par un petit utilitaire que nous appellerons Sandra parce que c'est sexy : www.sisoftware.co.uk/sandra. La RAM aligne sa vitesse sur la barrette la plus lente.

Pourriez-vous m'indiquer un bon site (en français de préférence) où je pourrais télécharger des jeux et des programmes scientifiques pour la Ti-83 plus ?

Florent

Voici deux sites francophones : www.multimania.com/gnarce/liens.htm et www.multimania.com/giamm/. Le plus complet est malheureusement en anglais ; www.d-a-v-e.com/software/archive/ti-83/

Voilà plusieurs mois que vous classez Rogue Spear : Urban Op dans votre top de la rédac' et vous en avez même fait le test. Or, cette extension n'est jamais sortie en France, faute de distributeur. Comment se la procurer ?

Antoine

Cet add-on tarda effectivement à sortir. La version française devrait être disponible courant octobre.

Dans la rubrique News du « Joystick » n°108 (p. 42), vous parlez d'un jeu : Rally Racing Simulation, dont la sortie était prévue pour mars 2000. Mais depuis le mois d'octobre, plus de nouvelles. Je voudrais savoir si vous avez eu de nouvelles infos concernant ce jeu.

Guillaume

Il a été rebaptisé et son petit nom est maintenant Pro Rally 2001. Un reportage lui est consacré dans ce numéro.

Pourquoi ne mettez-vous plus de mise à jour d'AVP dans vos CD ? C'est un antivirus génial et c'était bien pratique de l'avoir tous les mois.

Buz

Il ne s'agissait ni d'un oubli, ni d'une volonté d'écarter ce soft qui a toujours notre préférence. C'était dû à un problème technique qui vient d'être résolu. À partir de ce numéro, il y aura à nouveau AVP avec sa mise à jour.

Hey Joe !

Pourquoi est-ce que GameSpy est devenu payant ? Il n'était pas gratuit à une époque ? Même question pour l'antivirus AVP ! Tout le monde disait qu'il était gratuit. Pourtant, sur leur site, on n'a droit qu'à une version démo, il faut l'acheter online sinon.

Jo

Il s'agit juste d'une subite crise de lucidité de votre part. GameSpy comme AVP ont toujours été des sharewares. Pour AVP, l'acheter permet de ne plus avoir ce message honteux vous rappelant que vous utilisez une version non enregistrée. Dans le cas de GameSpy, payer pour enregistrer sa version déverrouille des fonctions supplémentaires (entre autres, l'accès au SmartSpy et une Buddy List plus grosse). Au passage, si vous voulez tout savoir sur GameSpy, un dossier très complet se trouve sur notre site Web, [illegible], écrit par un mystérieux personnage qui se cache sous le pseudonyme « Ackboo » et dont mon voisin de bureau me souffle en grignotant un Kinder qu'il est, paraît-il, très beau gosse.

Il y a visiblement eu pas mal de problèmes avec le concours Rally 2000. Nous vous rappelons que ce n'est pas le magazine Joystick qui s'occupe des remontées de ce concours, mais la société Ubi Soft. Pour tout litige, réclamation, lot non reçu, merci de contacter :
Hélène Chemin, Service Promotion,
tél. : 01 41 34 88 16,
e-mail : hchemin@hfp.fr
Triste nouvelle également : bien qu'il n'ait jamais existé, je suis au regret de vous annoncer la fermeture définitive de notre service de dépannage 24 h/24 et gratuit « Joystick Pink & Cool Dream ». Nous ne répondrons donc plus aux demandes de tips, d'astuces, de soluces. Nous ne viendrons plus chez vous déguisé en pingouin pour dépanner vos PC qui plantent, ni servir du punch à vos soirées, ni même débugguer sur le pouce vos jeux qui bloquent. Merci d'avance de ne plus nous envoyer vos configurations de PC, messages d'erreur et autres bases de registre.
Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Pom2ter@joystick.fr

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 56 71 15
Tips, soluces, astuces, etc. : crack@joystick.fr
Par courrier, spécifiez sur l'enveloppe :
JEUX CRACK

CD ne marchant pas, commande d'anciens numéros : 01 41 34 87 75
Les adresses électroniques de tous les membres de l'équipe se trouvent sur notre site : www.joystick.fr. Cliquez sur « Contact ».
Propositions de programmes, images, maps, etc., à intégrer au CD de Joy : cdrom@joystick.fr
Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.edmilrance.gouv.fr
Mille fois merci aux êtres bizarres et insomniaques qui hantent l'IRC #joystick, et tout particulièrement à Ze_PilOt, Pelops, Shadows-, GaVaGe, DKReapeR, labt, FaGS, Meteor__ et The Trekker

Tranches de mails

J'ai quelques jeux que je voudrais vendre, mais je n'ai aucune idée de leur prix.

À cette adresse, vous trouverez un argus régulièrement actualisé : www.scoregames.com/Services/argus.htm

Désirant brancher mon PC à ma TV, je recherche désespérément un adaptateur de fréquences (VGA). Pourriez-vous m'indiquer où je pourrais m'en procurer un ?

Yann

Cette technique est dépassée. La solution la moins onéreuse aujourd'hui est d'utiliser une carte graphique avec sortie TV.

Savez pas sur quel site je pourrais acheter par correspondance un manuel en français, le plus complet possible, sur l'utilisation du performant mais très compliqué Q3radiant ?

Julien R.

Ce manuel est gratuitement disponible sur le site suivant : http://quakefr.altajeux.com/documentation/quake3/qeradient_tut.htm

Y a-t-il des codes pour Shogun Total War ?

Hélène P.

Si des codes ou des cheats existent, ils sont presque systématiquement indexés sur la site référentiel www.gamesfaqs.com

Vous devriez retirer les publicités, ça coûterait moins cher en papier et vous pourrez alors vendre Joystick moins cher. Respectez mes conseils et vous verrez que votre magazine s'améliorera grandement !

Henruxx, le pro d'informatique !

Vous devriez vous retirer un rein. Ça prend de la place alors que c'est tout serré dedans. Plus sérieusement, je viens d'avoir Howard Paul Hachette au téléphone. Il a été emballé par cette idée, celle à propos de votre rein.

J'aimerais savoir s'il existe un éditeur de cartes pour le jeu Nox.

YaPaKLoP (Liban)

Pas encore, mais c'est en cours de développement.

Où ça ? Dans le CD de « Joy » !

Étant tombé amoureux de Striker Force (tellement beau ce mod pour UT !), quelle ne fut pas ma réaction lorsque j'ai appris que la dernière bêta faisait 104 MO !!! Dites, j'ai qu'un modem moi, comment j'fais ?

L@bess

Vous trouverez la version 1.40 dans le CD de ce numéro.

J'en peux plus, je télécharge Counter Strike, ça n'arrête pas de planter !

M DeBbay

À la demande générale, Counter Strike bêta 7 est en version complète (et non en upgrade) dans le CD de ce numéro.

Entièrement gaucher

Parmi les super joysticks ergonomiques de Mr Microsoft et compagnie, existe-t-il un modèle pour gaucher ? Au vu des renseignements de nos vendeurs de grandes surfaces, il paraît que non. Ces messieurs les fabricants comptent-ils un jour penser aux 15 % de gauchers qui peuplent la planète, ou alors ce sont mes vendeurs qui sont incompétents ?

Dominique (83)

Si, les vendeurs sont compétents, mais pour vous vendre des choses uniquement. Vous vendre quoi ?... Ça, ils s'en fichent un peu. Il existe évidemment des périphériques pour gaucher. Pas à notre connaissance chez Microsoft, mais vous trouverez dans la rubrique « Quoi de Neuf ? » de ce numéro le tout dernier joystick Saitek ST200 ainsi que le Cyborg 3D, qui sont tous deux de bonne qualité et modulables pour les gauchers. Logitech vend également des souris pour gauchers.

Florilège

Salut, j'ai deux petites questions à poser :
1) Quelle est la différence entre la Voodoo5 5500 AGP et la Voodoo5 5500 PCI ?

Il n'y a pas de différence entre les deux modèles, il s'agit (dans le cas de la carte AGP) d'une astuce pour être inscrit en premier dans l'annuaire. Vous trouverez même des cartes AAAGP très, très bientôt pour la même raison : être inscrit encore plus haut dans l'annuaire. Accessoirement, les cartes AGP se connectent sur le bus AGP qui permet de partager la mémoire vive avec la mémoire vidéo. Le bus AGP est bien plus rapide également. En deux mots (et en indien) : AGP mieux.

2) Si je possède une carte Direct 3D et une carte 3dfx, est-ce que leur puissance se cumule dans les jeux en Direct 3D ?

Oui, mais à Bruxelles uniquement. En fait, non.

DANS LES ÉTOILES, ATTENDEZ-VOUS À UN RÉGIME SÉVÈRE.

STARPEACE

LA SIMULATION ON LINE 7 JOURS SUR 7, 24 H SUR 24.

La terre se meurt, il est temps de partir à la conquête des mondes parallèles pour devenir un colon des temps futurs. Choisissez votre site, démarrez avec un budget de 100 millions de dollars et développez l'économie de StarPeace. Mais attention l'aventure vous attend et la pilule est parfois dure à avaler.

Devenez un des maîtres de StarPeace !

Pour être bêta-testeur : www.montecristogames.com

DISTRIBUÉ PAR
ELECTRONIC ARTS

POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

vous êtes mûr pour
game one
PRO
NOVICE

HARDCORE
LEGAS-DELANEY PARIS CENTRE
Gamers TV
câble, TPS
canalsatellite
game one
www.gameone.net

News

SalOn de joueurS

Pour la quatrième année consécutive, le salon du Monde du Jeu se déroulera du 20 au 22 octobre 2000. Cette fois, ça se passera à l'Espace Auteuil, dans le 16e arrondissement de Paris. Pour les ceuces et celles à qui ça ne dit pas grand-chose, sachez que le Monde du Jeu est une manifestation qui réunit des exposants spécialisés dans les jeux « intelligents ». On aura ainsi droit aux jeux de rôle, de stratégie, de cartes... et aux jeux vidéo. Puisque les jeux vidéo font partie des jeux intelligents, il n'y a donc qu'un pas, que je franchis, hop ! pour conclure que nos lecteurs le sont aussi. C'est merveilleux.

DITO

Cyrille Baron

Je vais en perturber plus d'un, mais figurez-vous que ce mois-ci vous allez encore avoir droit à un vrai édito. Ça doit faire le deuxième en un an, faut que je fasse attention. Adoncques, c'est la fin. Après 119 numéros de bons et loyaux services, nous avons en effet décidé de supprimer les niouzes. Revenez, je blaaaaaaaague. Sérieux, on a décidé de faire évoluer la rubrique « Préviou ». À l'origine, cette rubrique était l'occasion de montrer quelques images d'un jeu et de se rafraîchir les idées, juste un mois avant sa sortie. Mais de plus en plus souvent, les développeurs ou éditeurs avec qui nous sommes en contact nous fournissent des versions « presque testables « de leurs jeux à ce stade de la production. Vous conviendrez qu'il serait dommage, surtout lorsque le jeu est très attendu, de se contenter d'une vague préviou. Du coup, les prévious sont remplacées par des bêta-tests (c'est-à-dire des pré-tests) plus complets. Et comme c'est pas rigolo de changer un seul truc, on changera également, dès le mois prochain, le nom « bêta version » pour un truc plus compréhensible. Et si la version qu'on reçoit n'est pas assez avancée ? Eh bien, les rares fois où cela se produira, on se contentera de vous montrer de belles images dans les niouzes. Bref, rien que du bon puisqu'au final, ça nous permettra d'allez plus loin dans l'analyse des jeux. Ça me permettra aussi de connaître les noms de ceux qui ne lisent pas mon édito. Le premier qui demande, sur le Forum, pourquoi il n'y a pas de prévious, je l'inscris dans mon petit carnet noir.

Ingénierie à rebrousse-poil

Pourquoi la justice a-t-elle tranché en faveur de Bleem, cet émulateur de console PlayStation ? Parce que le programme ne reprenait pas une seule ligne du code de Sony. Ça s'appelle du « reverse engineering ». En suivant ce même principe, des Suisses ont réussi à créer un émulateur de serveur Everquest. Leur programme s'appelle Hackersquest, ce qui mérite des gifles, vous en conviendrez, et devrait cette fois simplifier le travail des avocats de Sony.

Pluie de vieux

Hasbro a gagné l'action en justice qu'il menait contre quelques sociétés coupables, à ses yeux, de distribuer des titres ressemblant un peu trop aux grands hits classiques dont ils détiennent la propriété intellectuelle. Mais bon, c'est une question d'honneur ; du coup, on ne peut rien dire. Ah en fait non : la raison de tout ce remue-ménage causé par Hasbro, c'est que nous allons avoir droit à une nouvelle vague de remix de vieilleries telles que 3D Pac Man, 3D Breakout ou 3D Galaga pour très très bientôt. Apparemment, chez Hasbro, la fin de l'Âge d'or des jeux vidéo s'est situé juste après son commencement, c'est-à-dire au début des années 80. C'est d'ailleurs à cette époque précise que les responsables de gammes jeux vidéo de l'éditeur ont dû être remplacés par des Furbies.

CitoYen de la gAlaxiE

Annoncé peu de temps avant la sortie du film, il y a plus de deux ans, Starship Troopers, le jeu vidéo, refait une apparition assez sérieuse puisque son site Web vient de s'ouvrir. Le jeu, un strat' temps réel mâtiné de shoot 3D, s'annonce comme étant aussi violent que le film, ce qui n'est pas rien. Chose plus intéressante, certains des éléments présents dans « Étoile Garde à vous » (le bouquin de Robert Heinlein), qui n'avaient pas été retenus pour le film de Paul Verhoeven, faute de moyens, seront inclus dans le jeu. Ainsi, les soldats débarqueront sur les planètes avec des Powered Armors.. Pour ce qu'on en a vu à ce stade du développement, Starship Troopers n'a rien d'extraordinaire mais devrait au moins ressembler à un Space hulk moins axé tour par tour. Au http://www.stta.com/

Part Part 00

France Télécom vient d'annoncer qu'il envisage de mettre en place avant la fin de l'année plus de 3 000 bornes publiques d'accès à Internet. L'opération aura lieu sur l'ensemble du territoire et ladite borne se nommera « Netanoo ». Techniquement, ça fonctiooonnera exactement comme une cabine téléphooooooonique. On poorra se servir d'une carte téléphooone moodulable au tarif de 0,97 franc la minute pour 1 heure d'utilisation, oo encore 0,81 franc la minute poor deux heures.

Le coup de téléphone à la con du mois

« Allo ? Ivan ? Mmm... t'es devant ta bécane là ? Tu peux chercher un truc sur le Net ? Mmm... tu pourrais chercher le numéro de téléphone de mes parents ? », J.-F. Morisse (Rédac' chef de PlayStation Magazine), mercredi 13 septembre, 19h41

Les gars de Team 17 adorent les vers. D'ailleurs, ils remettent la sauce. Non, il n'y a rien de gastronomique là-dedans. Le développeur commet un nouvel épisode de la guerre des vers, plus connue sous le nom de Worms. Ça s'appellera Worms World Party, et ce sera éminemment tourné vers le jeu en réseau. Bien que cette version reprenne les anciens mods déjà connus par les plus vieux d'entre nous, pas mal de nouveautés feront leur apparition. Ainsi sont prévues plus de 40 missions en multijoueur, jouables en Deathmatch ou en Coopérative, ainsi que des nouveaux modes d'entraînement, et pleins de nouveaux effets visuels et sonores qui promettent d'être plus stupides les uns que les autres (par exemple la possibilité de customiser les drapeaux de ces adorables petites bestioles). Mais sinon c'est toujours le même jeu.

Ça grouille de vers !

Nouvo

Un nouvel éditeur français débarque sur la planète jeux. Il s'agit de Nemosoft, dont l'activité devrait s'articuler autour du développement, avec Scape, et autour d'Internet avec le site **www.jeuxplus.com**

L'éternel retour

Vous en avez tous rêvé ? Pas moi : Kalisto vient de faire part à Avault de ses plans d'adapter le film « Highlander » en jeu online massif. Il faut dire qu'en ce moment, les titres de ce genre sur le marché sont désespérément vides de tout background potable, si l'on excepte la soupe heroic-fantasy standard que l'on nous re-balance de Everquest à Asheron's Call. On annonce d'ores et déjà des combats incessants, et un moteur basé sur le shoot cliquant Nightmare Creatures 2. Cette fois, pas de doute : cela signifie que Lambert et Adrian Paul seront au programme des réjouissances.

Télé câblée

Le développeur Monte Cristo s'attaque aujourd'hui à la télévision. Grâce au jeu TV Star, qui devrait sortir à la fin de l'automne 2000, on aura le loisir d'incarner un Barnabé lambda qui ne souhaite que trois choses : passer à la télé, faire de l'audition, et gagner plein de fric. Comme quoi, il faut vraiment un monde pour faire de tout. Ça se présentera comme un jeu à la Sim, avec vue de dessus les calvities et les perruques des blondasses vulgaires. Comme dans la vraie vie, il faudra se faire une place pour progresser dans ce milieu à la réputation douteuse qu'est la télévision. Genre il faudra coucher, être cool avec ses collègues, pour mieux les massacrer l'occasion venue, voire se marier avec un présentateur/ice vedette pour accélérer sa progression dans la hiérarchie. Pour le moment, personne ne sait si on aura la possibilité de se faire des rails dans les toilettes des studios.

Simon et schuster déchus

Nouvelle sortie retardée, celle de Star Trek Deep Space Nine : The Fallen. C'est vrai de vrai puisque Simon et Schuster eux-mêmes nous l'ont dit. C'est d'autant plus étrange que la démo (présente sur le CD de Joy du mois) est plutôt prometteuse, et question jeux Star Trek, nous sommes plutôt gâtés qualitativement parlant. Tiens d'ailleurs, pendant que j'y pense, Star Trek Deep Space Nine : Dominion Wars est lui aussi reporté à mars 2001. Raison invoquée : « Plus on prendra de temps supplémentaire, meilleur le jeu sera ». Rendez-vous pour le jeu de la décennie, en 2010 donc.

Salut ! C'est pour un sondage...

Hop ! Voici les résultats d'un petit sondage que nous, les gars de Joystick, avions fait auprès de vous, lecteurs de nous, Joystick. La question était : « C'est quoi tes jeux préférés ? », et elle était posée afin de voter pour les ECTS Awards. Comme son nom l'indique, il s'agit d'Awards attribués durant le salon ECTS. Vos jeux préférés ont été, dans l'ordre, Age of Empires 2, Nomad Soul, Diablo II, Vampire, Ground Control, Quake 3, et Planescape Torment. Pendant cette enquête, Need for Speed Porsche 2000, ainsi que Half-Life, ont également été cités. Du coup, gagnent le jeu de leur choix : Thimothée Vilmin, Loïc Guhennec, William Flamand, Frédéric Dupont et Émeric Juliot.

Espérance de demi-vie

Une « nouvelle » (notez les guillemets, hein) version de Half-Life va sortir. Il s'agit de Half-Life : Generation. Rien de bien nouveau n'est prévu dans le jeu, il s'agit de la version européenne de la gamme Platinum du jeu américain, équipée des patches les plus récents. Bon plan, le mod Counter-Strike sera à l'intérieur. Et là, je dis chapeaux bas...

Telex

FAKK2, sorti depuis belle lurette aux États-Unis, verra sa partie multijoueur enrichie grâce à un patch que Ritual Entertainment devrait sortir dans les prochaines semaines.

MALADRESSE ÉRIENNE

Parfois, les dates de sortie des jeux tombent plutôt mal à cause de l'actualité. En fait, j'en fais une généralité qui n'est pas valable dans ce cas précis : quelque temps seulement après l'accident du Concorde, Wilco Publishing vient d'annoncer un add-on pour Flight Simulator nommé 767 Pilot in Command, un jeu qui ne propose rien de moins que des simulations de pannes, d'accidents et autres problèmes, tous susceptibles de mener à un crash de l'avion de ligne. Bien sûr, c'est super intéressant, et sûrement très bien foutu, connaissent Wilco. Mais bon, ils auraient pu le laisser dans les cartons jusqu'à ce que toute cette histoire soit un peu, euh, retombée. Au programme, un tableau de bord que l'on annonce déjà comme l'un des plus réalistes jamais rencontrés sur FS, ce qui pourrait bien être exact au vu des photos. Réaliste, il a intérêt à l'être pour qu'on puisse s'en sortir.

Palmondain

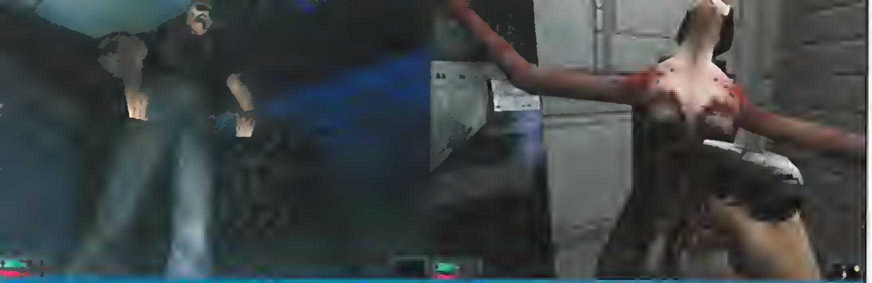
Encore un gadget super efficace qui va faire parler de lui pendant longtemps, et qui va attirer une foule de gens plus ou moins branchés technologiquement parlant. Palm sort son dernier né en matière d'organiseur de poche : le m100. Il disposera d'une fonction bloc-notes qui permettra la prise de notes menuscrites, et ce, en plus de sa fonction « graffiti ». La première bonne nouvelle, c'est qu'il n'est pas cher par rapport aux modèles déjà existants, puisque le prix annoncé est de 1 490 francs. La deuxième bonne nouvelle, c'est qu'on peut faire encore plus jeser autour de soi dans les milieux branchés, puisque sa façade sera interchengeable, comme pour certains téléphones portables.

Trêve de Noël

L'équipe française de MASA ne devrait pas tarder à sentir les premières contractions : l'accouchement de Peacemakers, jeu de stratégie en temps réel, vient d'être annoncé pour Noël 2000. Peacemakers sera la première application de DirectIA, leur moteur d'Intelligence Artificielle sur lequel nous fondons beaucoup d'espoirs. Le jeu verra s'affronter deux camps : l'un, militairement plus puissant mais obligé d'avoir le soutient de l'opinion publique ; l'autre qui, à l'inverse, aura tout intérêt à cumuler les dégâts collatéraux. Il ne devrait effectivement pas être compliqué à une Intelligence Artificielle d'émuler celle d'un terroriste.

Maxi-tête

La rumeur idiote de la semaine est celle rapportant que Will « maxis » Wright serait en train de développer un The Sims en réseau. C'est idiot, qui donc voudrait se servir d'un soft simulant le voisinage d'une ville américaine pour rencontrer de vrais voisins américains, les inviter à des barbecues chiants, leur présenter leur blondasse yankee prénommée Martha et leurs marmots idiots qui devaient être mignons, 458 esquimaux à la vanille plus tôt. Qui, mais qui donc pourrait vouloir cela ? J'y suis : des Américains, justement. Merde, et si c'était vrai ?



Rendons à César...

On parle, on cause et on joue au fantastique Deus Ex. Mais beaucoup de personnes semblent ignorer sa filiation directe avec System Shock 2, du défunt Looking Glass, un jeu excellentissime lui aussi. D'ailleurs, il en reprend l'interface, le hack, les implants (des skills), l'écran de l'inventaire, et beaucoup d'autres points communs. Bien sûr, le jeu ne louchait pas du tout sur l'ambiance « Matrix » mais vers la science-fiction/horrifique. Nanti d'une très bonne ambiance et de niveaux souvent extraordinaires (le tout se déroule sur un énorme vaisseau), System Shock 2 se voit nanti d'un éditeur de niveaux permettant de créer de nouvelles missions et campagnes. Soit, il sort un peut tard, mais ce serait une erreur de le manquer. Shock Ed est dispo sur www.sshock2.com

Papivore

Carnivore, le système d'interception des messages sur Internet qu'utilise le FBI, est une fois de plus sur la sellette. Pour savoir si ce nouveau joujou de Big Brother ne constituait pas une menace au droit à la vie privée, le gouvernement américain a ordonné qu'un groupe d'experts indépendant étudie le système et rende ses conclusions. Le problème, c'est le mot « indépendant ». Le Département de la Justice américain tente en effet de transformer cette enquête en amusante parodie, se réservant le droit de dégager n'importe lequel de ces experts ou de modifier à sa guise le contenu du rapport final, en remplaçant par exemple 350 pages alarmistes par une histoire de Toto. Évidemment, c'est le tollé général du côté des défenseurs du respect de la vie privée, qui souhaitent que le code source du logiciel Carnivore soit rendu public, afin d'ôter tout plein de vilains doutes sur son utilité réelle.

Level +1

Warren Spector vient de révéler la composition de l'équipe qui va être chargée du développement de Thief 3. Ainsi, on trouvera Randy Smith, qui avait participé aux autres titres et qui sera lead designer, Emil Pagliarulo, l'auteur du mission designer de Thief 2 qui se voit ici nommé senior designer, et Lulu Lamer, qui était assistant producteur sur T2 et qui devient productrice associée. Sans vouloir absolument tout ramener en termes de jeux de rôle, il semblerait que Spector ait accordé à chacun d'entre eux un niveau supplémentaire.

Le Nouveau Neo

Neo, les développeurs du très attendu Online Pirates, viennent de présenter Clou2. L'idée est une nouvelle fois excellente : dans une grande ville moderne, un cambrioleur sévit. Ce cambrioleur, c'est vous. Les premiers screenshots, comme ceux de Online Pirates, sont magnifiques. Nous ne savons pas encore ce que valent leurs codeurs, mais cette boîte a au moins un membre particulièrement talentueux : le graphiste.

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48H CHRONO EN ✆ 04.73.60.00.18

WWW.CENTURY-SOFT.COM

FAX 04.73.60.00.17

PC CD-ROM JEUX neufs

nouveautés * à paraître

4 X 4 EVOLUTION vf. 289
AGE EMPIRE 2 conqueror vf. 239
AGE OF SAIL 2 vf. 289
AIRLINE TYCOON vf. 289
ANACHRONOX vf. 299
ALEXANDRA EQUITATION vf 239
BALDURS GATE 2 vf. TEL
CARMAGEDDON TDR 2000. TEL
CRIMSON SKIES vf 329
CULTURES vf. TEL
DE SANG FROID vf. 329
DEEP FIGHTER vf. 289
DEUS EX vf 329
DINO CRISIS vf. 289
DRACULA GOLD vf 269
F1 MANAGER vf. 335
FRONTIER LAND vf 299
HEAVY METAL FAKK 2 vf. 289
HEIST vf. TEL
HOMEWORLD CATACLYSM vf. 239
JET FIGHTER 4 vf. 289
LA LEGENDE du prophete vf. 249
LES COCHONS DE GUERRE vf. 195
LNF football manager 2001vf 335
MAYDAY vf. 299
MIDTOWN MADNESS 2 vf. 289
MOHO vf 289
NHL 2001 vf. 335
PARIS MARSEILLE RACING vf 195
PROJECT BLAIR WITCH vol 1 vf 289
QUAKE 3 MISSION PACK 195
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS vf. 329
RUGBY 2001 vf 335
RUNE vf 289
SACRIFICE vf. TEL
STAR TREK ELITE FORCE vf 289
STUPID INVADERS vf. 329
SUDDEN STRIKE vf 329
SUPERBIKES 2001 vf. 329
THANDOR vf. 299
TONY HAWKS PRO SKATER vf. TEL
V - RALLY 2 vf. 199
WALL STREET TRADER 2001 vf. 289
WAR TORN vf. 289
WARLORD BATTLECRY vf. 329
WIZARD & WARRIORS vf. 329
WORLD SCARLEST POLICE vf 335

101 AIRBORNE JUIN 44 vf. 199
AGE OF EMPIRES GOLD vf 199
AGE OF EMPIRE 2 vf. 319
AIRPORT INC vf 289
ALIEN NATIONS vf. 299
ALIEN VS PREDATOR GOLD vf. 335
ANNO 1602 vf. 199
ANNO 1602 ROYAL EDITION vf 249
ARCATERA vf 329
ASHERON S CALL nf. 239
AZTEQUES vf 169
BATTLE ZONE 2 vf. 289
BUSINESS TYCOON vf 289
C&C L INTEGRALE + ALERT vf. 199
CANAL + CLASSIC BILLARD vf 249
CARL LEWIS ATHLETIC 2000 vf 289
CIV 2 TEST OF TIME vf. 199
COMANCHE HOKUM vf. 329
CROISADES 2000 vf. 169
CUE CLUB vf 239
DAIKATANA vf. 329
DARK PROJECT 2 vf 335
DARK REIGN 2 vf. 329
DEFIANCE I WAR 2 vf. 189
DELTA FORCE 2 vf. 289
DEVIL INSIDE vf. 289
DIABLO 2 vf 329
DRACULA RESURRECTION vf. 169
EARTH 2150 vf 329
EAST FRONT 2 vf. 335
EVERQUEST + THE RUIN KURNAK 289
EVOLVA vf 315
F1 2000 vf. 329
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf 399
FORCE COMMANDER vf. 329
GABRIEL KNIGHT 3 vf. 199
GP 500 vf. 199
GP WORLD vf 289
GRAND PRIX 3 vf. 319
GROUND CONTROL vf 319
GUERILLA jd alliance 2 vf 329

GUNSHIP 3 vf 289
GUY ROUX 2000 vf 289
HALFLIFE GENERATION vf. 329
HALFLIFE: Opposing force vf. 239
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf 199
HEROES 3 shadow death vf 289
HEROES M & M 3 scén vf. 179
HEROES M & M 3 GOLD vf 299
HOMEWORLD vf. 199
ICEWIND DALE vf. 329
IMPERIUM GALACTICA 2 vf 299
INDIANA machine infernal vf 199
INFESTATION nf 199
INVICTUS vf. 289
JEDY KNIGHT GOLD vf 199
KA 52 TEAM ALLIGATOR vf. 299
L'ODYSEE vf. 289
LEMMINGS REVOLUTION vf 289
LES FOURMIS vf. 329
LULA 2 : pimperator vf 329
MACHINES vf. 189
MACHINE remonter temps vf 289
MAJESTY nf. 289
MARTIAN GOTHIC unification. 249
MAXIMUM FLIGHT compilation 245
MECH WARRIOR 3 vf. 199
MESSIAH vf 289
METAL CONFLICT vf. 289
MIDTOWN MADNESS vf 189
MIGHT & MAGIC VIII vf. 299
MIGHT & MAGIC crusaders vf 199
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf. 199
MOTOCROSS MADNESS 2 vf. 289
NEED FOR SPEED 5 porsche vf 335
NOX vf 335
OPERA FATAL vf 169
OPERATION PANZER vf. 189
OPERATIONAL ART WAR 2 vf 329
PARIS : LE DISPARU DE ND vf 169
PHARAON vf. 199
PHARAON scen Cleopatra vf 169
PLANESCAPE TORMENT vf. 335
POLICE QUEST SWAT 3 elite vf 329
POMPEI vf. 289
PRO PINBALL EDIT COLLECTOR 199
QUAKE 3 vf. 329
RAILROAD TYCOON 2 gold vf 325
RALLY champion2000 gold vf 199
RALLY MASTER CANAL + vf. 299
RAYMAN 2 vf 249
ROLAND GARROS 2000 vf. 239
ROLLER COASTER TYCOON vf. 199
SEARCH & RESCUE vf. 195
SETTLERS 3 vf 199
SETTLERS 3 SCEN AMAZONE vf 179
SETTLERS 3 + scé AMAZONE vf 289
SHERIFF FAIS MOI PEUR vf. 199
SHOGUN vf. 335
SIM CITY WORLD EDITION vf. 335
SOLDIER OF FORTUNE vf. 289
SOULBRINGER vf 289
SPECIAL OPS 2 vf. 189
STARLANCER vf 329
START UP vf. 329
SUPERKARTING vf 239
SYDNEY 2000 vf 329
TACHYON nf. 289
TAXI 2 vf. 289
TELEFOOT MANAGER 2000 vf 289
TEST DRIVE 6 vf 239
THE LONGUEST JOURNEY vf. 199
THE NOMAD SOUL vf 335
THE SIMS vf. 335
THE SIMS SCENARIO vf. 195
THEME PARK WORLD vf 335
THEOCRACY vf. 329
TOMB RAIDER 4 vf. 239
TRAFFIC GIANT vf. 299
TZAR vf 335
UEFA MANAGER 2000 vf. 299
ULTIMA ASCENSION vf 335
ULTIMA ONLINE Renaissance 189
UNREAL TOURNAMENT vf. 299
VAMPIRE vf 329
VEGAS GAMES vf. 199
VIRTUAL SKIPPER vf 289
WALSTREET TYCOON vf. 289
WARGAMERS 1813Napoleon 329
WILD WILD WEST vf. 199
X-COM 3 + ecstatica + carma 249
YANNICK NOAH 2000 vf. 279

BALDUR'S GATE 2

SUDDEN STRIKE

CD PROMO

NOUVEAUTES*
BEETLE CRAZY CUP vf. 99
CALL TO POWER vf 99
COMMAND&Conquer 129
DARKSTONE vf 129
DRIVER vf. 99
DUNGEON KEEPER 2 129
F 15 vf. 129
FALCON 4 vf 99
FLEET COMMAND vf 129
HEROES M&M 3 vf 99
NBA LIVE 2000 vf 129
POPULOUS 3 vf 129
SIN + ADD-ON nf 99
SUPREME snowboard 99
T.A. KINGDOMS vf 99
UNREAL nf. 99
WORMS 3 vf 99

49 F
CARMAGEDDON nf
DARK VENGEANCE vf
DUKE NUKEM 3D nf
IMPERIUM GALACTICA vf
L EXODE D ABE S vf
QUAKE nf
SHELLSHOCK vf
TEST DRIVE 4 vf
TOTAL ANNIHILATION vf
WARWIND 2 nf

99 F
APACHE HAVOCK vf
ARMOR COMMAND vf
BATTLE ZONE vf
BLOOD 2 nf
BRAVEHEART vf
CAESAR 3 v
CAPITALISM PLUS vf
CASTROL HONDA SUPERBIKE
COMMANDOS sens devoir vf
CROISADES vf
DARK EARTH vf
DARK FORCES + REBEL ASSAULT vf
DARK PROJECT vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DELTA FORCE vf
DISCWORLD NOIR vf
EUROPEAN AIR WAR vf
FIGHTER SQUADRON vf
FOOTBALL MANAGER 99 vf
FULL THROTLE + INDY 4 vf
GANGSTERS vf
GRIM FANDANGO vf
GUY ROUX 99 vf
HEARTH OF DARKNESS vf
HEAVY GEAR 2 nf
HERETIC 2 nf
HEROES MIGHT & MAGIC 2 vf
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf
INTERSTATE 82 vf

JEDY KNIGHT vf
JET FIGHTER 3 DELUXE vf
JOINT STRIKE FIGHTER vf
LA ROUE DU TEMPS vf
LEGACY OF KAIN vf
LEMMINGS 1 + 2 + 3 vf
LES 24H DU MANS vf
MAGIC L ASSEMBLEE vf
MAX vf
MIG ALLEY vf
MIGHT AND MAGIC 1 & V
MIGHT AND MAGIC VI vf
MIGHT AND MAGIC VII vf
MONACO GPRS2 vf
MONKEY ISLAND 3 vf
MONOPOLY vf
MYST vf
MYTH 2 vf
OUTCAST vf
PAVILLON NOIR vf
POLICE QUEST SWAT 2 vf
PRO PINBALL BIG RACE USA vf
RAYMAN COLLECTOR vf
REBEL ASSAULT 2 vf + shadow
REVENANT vf
ROGUE SQUADRON vf
SETTLERS 1 + 2 vf
SHADOW COMPANY vf
SILVERS vf
SPEED HASTE vf
SPEED BUSTERS + SCARS vf
STARWARS REBELLION vf
TELEFOOT MANAGER 99 vf
TOCA TOURING CAR vf
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOMB RAIDER 2 vf
TOTAL AIR WAR vf
VIKINGS vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WARGASM vf
WARZONE 2100 vf
X WING col + TIE FIGHTER col vf
X WING ALLIANCE vf
ZORK GRAND INQUISITOR vf

129 F
ALPHA CENTAURI vf
BYZANTINE + MYSTER LOUVOR vf
COLIN MC RAE RALLY vf
COMMANDOS derniere ligne vf
FRONT DE L OUEST + L EST nf
JONAH LOMU RUGBY vf
OPERATIONNAL ART OF WAR nf
PANZER DRAGON vf
SIM CITY 2000 SE vf
SPORT CAR GT vf
TOCA TOURING CAR 2 vf
TOMB RAIDER 3 vf

149 F
INTERNATIONAL FOOTBALL vf
MAGNATS INDUSTRIE + F22 + POD
MOTOCROSS MADNESS vf
PAX CORPUS vf
TRACK ATTACK + grand
WARBREEDS + T SHIRT vf
WIPE OUT + G POLICE vf

ACCESSOIRES

3D PROPHET 2 MX GeForce 2 MX 32 mo SDR ram 183 mhz 1390F

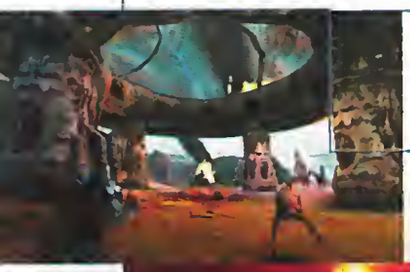
3D PROPHET 2 GTS GeFORCE DDR 32 2690
3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo + TV 1790
MAXI GAMER COUGAR 32 mo TNT2 PCI 850
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI. 340
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b. 240
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO 290
MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE 340
SIDEWINDER force feedback pro' + jeux 790
DVD ROM 12X + acces + soft 1150
GRAVEUR MAXI CD-RW 4X4X32X + acces 1590
GRAVEUR MAXI CD-RW 8X4X32X + acces 2190
RACING WHEEL VOLANT + PEDALIER' 350

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM...
PRENOM...
ADRESSE...
CP... TEL...
VILLE...
TYPE DE MACHINE...
❐ CHEQUE ❐ certifie être majeur pour CD charme
❐ CARTE BLEUE date d'expiration ...
No...

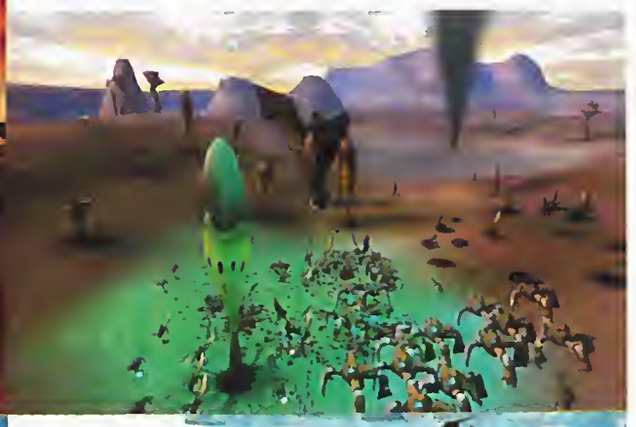
TITRES... PRIX...

Frais de port
❐ NORMAL 25F
❐ COLISSIMO 32F garantie 48H
❐ CONTRE-REMBOURSEMENT 75F
❐ CD-ROM
❐ * Matériel 60F 48H
TOTAL A PAYER
Signature:
JO 119



Le but principal du jeu sera de détruire l'Altar, le refuge de l'adversaire

Sacrifice, le prochain jeu signé Shiny Entertainment, va être épique, et ça n'est rien de le dire. Sacrifice sera en 3D temps réel. C'est-à-dire qu'on se tapera dessus en direct dans des champs de bataille plus exotiques les uns que les autres. Au vu du nombre d'unités prévues pour chaque joueur investi de missions de destruction massive en règle, on peut tranquillement affirmer que ce jeu exigera beaucoup de la configuration matérielle de l'ordinateur. En plus de ça, les éclairages seront tous dynamiques, et les terrains de jeu seront suffisamment accidentés pour



- Genre : Stratégie temps réel
- Éditeur : Interplay
- Développeur : Shiny Entertainment
- Sortie : Fin 2000

Sacrifice

permettre une foule de tactiques diverses et variées, au travers desquelles l'Intelligence Artificielle du jeu pourra s'épanouir pleinement. Pour la petite histoire, Sacrifice nous propose de devenir un dieu arrivant sur le territoire de ses ennemis pour mieux sacrifier la population locale, afin d'en tirer la puissance nécessaire à la domination totale, à coups de Dragons et de magies assez puissantes pour faire tomber le ciel sur la tête d'autrui. Le peu qu'on en connaît pousse à l'admiration. C'est vrai que voir une bonne centaine de mecs se faire étriper dans un déluge de feu et de foudre donne un côté fantastique au massacre en règle. Pour vous donner une idée, les développeurs ont prévu une cinquantaine de sorts différents pour mieux exterminer « l'autre ».

Pete Bouet

Non, ce n'est pas un arbre, ni une soucoupe volante [illegible] bon d'être un dieu !

On [illegible] personne ne sera [illegible]

Micromania donne la parole aux joueurs !

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

- *Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !*
- *Vous voulez acheter un jeu ? Venez consulter les avis des testeurs !*
- *Un coup de cœur (ou un coup de gueule) ? Manifestez, exprimez-vous !*

GAGNEZ DES JEUX

Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez* peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 20000 codes, astuces, soluces : MSR (DC) Tenchu 2 (PSX), Deus X (PC)... Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Parasite Eve 2 (PSX), Ecco Le Dauphin (DC), Perfect Dark (N64)...

SOS JEUX

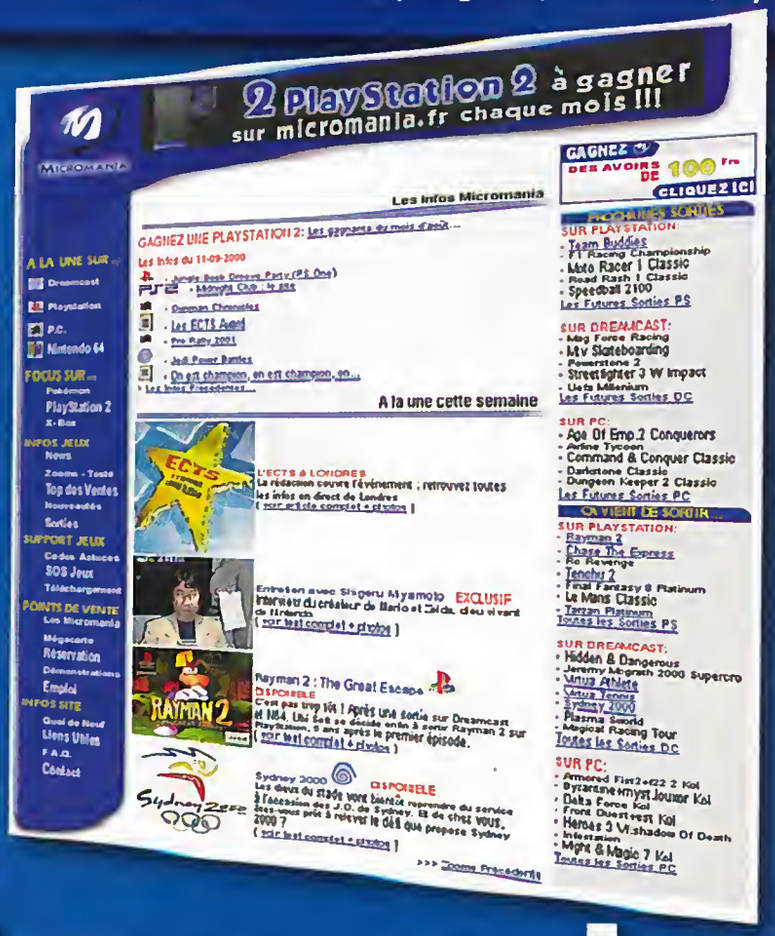
Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes !

TÉLÉCHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques, fixez les bugs d'affichages et améllorez la qualité d'affichage.

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.



fun radio — *Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !*
En partenariat avec FUN RADIO

GAME ONE — MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les mercredis, vendredis, samedis et dimanches.

www.micromania.fr

Le site qui vous donne la parole !

LES MICROMANIA

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77410 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 77340 Pontault-Combault - Tél. 01 60 18 19 11

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES - Tél. 01 55 34 98 20
75 MICROMANIA MONTPARNASSE - Tél. 01 45 49 07 07
75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES - Tél. 01 42 56 04 13
75 MICROMANIA OPÉRA - Tél. 01 40 15 93 10
75 MICROMANIA ITALIE 2 - Tél. 01 45 89 70 43
75 MICROMANIA EOLE - Tél. 01 44 53 11 15
75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE - Tél. 01 64 87 90 33
78 MICROMANIA VÉLIZY 2 - Tél. 01 34 65 32 91
78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN - Tél. 01 30 43 25 23
78 MICROMANIA PLAISIR - Tél. 01 30 07 51 87
78 MICROMANIA MONTESSON - Tél. 01 61 04 19 00
91 MICROMANIA LES ULIS 2 - Tél. 01 69 29 04 99
91 MICROMANIA ÉVRY 2 - Tél. 01 60 77 74 02

72 MICROMANIA LE MANS SUD NOUVEAU
C.Cial Carrefour - 72100 Le Mans - Tél. 02 43 84 04 79

84 MICROMANIA AVIGNON SUD NOUVEAU
C.Cial Auchan Mistral 7 - 84000 Avignon - Tél. 04 90 81 05 40

92 MICROMANIA LA DÉFENSE - Tél. 01 47 73 53 23
93 MICROMANIA BEL'EST - Tél. 01 41 63 14 16
93 MICROMANIA PARINOR - Tél. 01 48 65 35 39
93 MICROMANIA ROSNY 2 - Tél. 01 48 54 73 07
93 MICROMANIA LES ARCADES - Tél. 01 43 04 25 10
94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL - Tél. 01 45 15 12 06
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE - Tél. 01 46 87 30 71
94 MICROMANIA CRÉTEIL - Tél. 01 43 77 24 11
94 MICROMANIA BERCY 2 - Tél. 01 41 79 31 61
94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY - Tél. 01 53 99 18 45
95 MICROMANIA CERGY - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - Tél. 04 93 62 01 14
13 MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2 - 14120 Mondeville - Tél. 02 31 35 62 82

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt - 59410 Anzin - Tél. 03 27 51 90 79

13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Cial Carrefour Antibes - 06600 Antibes - Tél. 04 97 21 16 16

44 MICROMANIA NANTES SAINT-SÉBASTIEN NOUVEAU
C.Cial Auchan - 44230 St-Sébastien-sur-Loire - Tél. 02 51 79 08 70

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ECULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66

*Jeu gratuit sans obligation d'achat, 1 paysant par semaine

Manifestement, les murs et les sols se souviendront copieusement du passage de l'agent Archer.

GENRE : ACTION | ÉDITEUR : FOX INTERACTIVE - ELECTRONIC ARTS | DÉVELOPPEUR : MONOLITH | SORTIE : DÉBUT DÉCEMBRE 2000

NO ONE LIVES FOREVER

C'est bien beau, les Quake-like bourrins, mais on en a vite fait le tour. No One Lives Forever va sortir, et ça, c'est un peu de finesse dans un monde de brutes.

Il y a des jours où l'on regrette d'être né trop tard pour avoir connu la fin des seventies. C'était la folle époque de la menace nucléaire, du sexe sans risque, et des filles habillées par Courrèges ou encore Paco Rabanne, à l'époque où il se contentait de coudre. Imaginez un peu : un shoot à la première personne, doté un bon moteur, qui nous fait voyager à travers le monde fou de Brejnev et, cerise sur le gâteau, dans la peau d'une fille.

MAIS ?... C'EST UNE FILLE !

On se retrouve au féminin dans un shoot. En soi, ce n'est pas un scoop. Mais là, pas question d'un thon à la gueule tatouée de Unreal, ou de « filles » body-buildées-silliconnées d'un Quake III, qui tiennent plus de la nageuse d'ex-Union soviétique que de ces êtres délicats. La pin-up incarnée fait partie de ces créatures inaccessibles que l'on rencontre dans un coin de cafétéria, dévoilant délicatement son kilomètre de jambe grâce à une paire de bottines savamment ajustées et assortie à la jupe ou à la robe qui lui sert de vêtement. Un genou apparaît : tout le monde se tait.

C'EST DU VÉCU

En l'occurrence, pour la modélisation de l'héroïne du jeu, le développeur Monolith s'est tapé le luxe de digitaliser Mitzi Martin, mannequin de chez Elite à ses heures perdues. Donc on a bien affaire à une femme. Et puisque c'est une femme qui a le rôle d'un James Bond en puissance, nommée l' « Agent Cate Archer », il va sans dire que tout le jeu prend alors une dimension et une identité particulières. Rien que dans les gadgets, on se tape des trucs incroyables, comme des gadgets basés sur des barrettes à cheveux, des caniches, ou encore du rouge à lèvres. En dehors de ça, on se retrouvera dans des sapes dignes de celles rencontrées dans les meilleurs moments de « Chapeau Melon » et autres « What's New Pussycat »; époque rêvée dans laquelle on pouvait se permettre de passer inaperçu dans une robe rouge vif ou vert pomme.

Les modèles des personnages s'annoncent extrêmement « vivants ».

Spécialement pour les plus bourrins d'entre nous, un attaché-case lance-missiles sera mis à disposition.

JAMES BOND GIRL

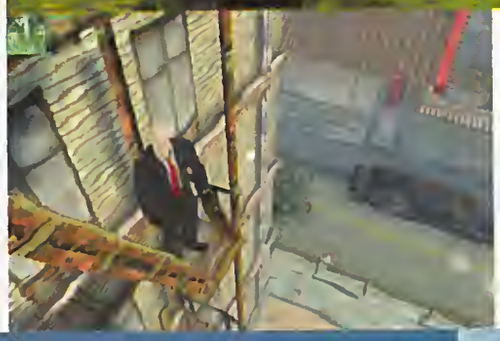
Le jeu en lui-même se présente comme un shoot. Cette fois-ci, puisqu'on est censé incarner un agent secret, la discrétion est de rigueur. Bien que l'aspect gros lourd soit encore présent, il sera manifestement conseillé de faire marcher ses neurones et éviter l'affrontement direct. De plus, puisqu'il s'agit d'espionnage, on aura à s'infiltrer au milieu de places sévèrement gardées, pour y glaner des renseignements ou encore contacter des indics. Ainsi, certains gadgets seront mis à disposition pour faire diversion (en lançant des pièces de monnaie), forcer des serrures (avec la barrette de cheveux), prendre des photos (lunettes de soleil-appareil photo), assassiner silencieusement (la même barrette, mais au cyanure), ou assassiner un peu moins silencieusement (avec un P-38 silencieux). Évidemment, en cas de situation périlleuse, le quaker moyen retrouvera sa capacité de destruction de masse grâce à des mitraillettes ou des lance-missiles, sans pour autant oublier les joies du snipe. En tout et pour tout, on nous annonce une trentaine d'armes et de gadgets différents, qu'on aura le loisir d'essayer sur une vingtaine d'ennemis. Scénaristiquement, le ton s'annoncera bien ancré dans les meilleurs moments des tout premiers James Bond comme « Opération Tonnerre », et bien que les modes vestimentaires et les attitudes des personnages nous rappellent constamment « Austin Powers », ça ne s'annonce pas aussi absurde. Fini la déconnade, bonjour la guerre froide. Cette fois-ci, la super agence de renseignements s'est fait noyauter par l'ennemi de l'Est, et est menacée de voir tous ses agents disparaître si personne n'arrête la taupe. Simple, mais ô combien efficace.

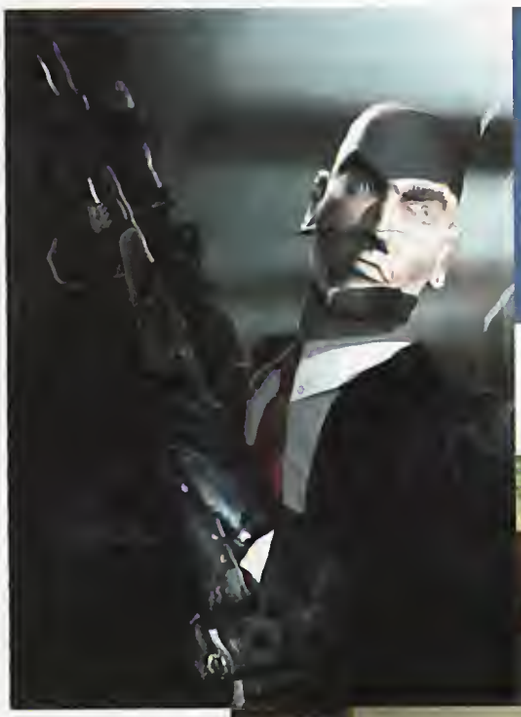
UN MOTEUR AU SERVICE DE NOS MAJESTÉS

Histoire de se mettre correctement dans l'ambiance et de profiter du jeu dans les meilleures conditions possibles, on aura droit à une nouvelle évolution du moteur Lith Tech 2. Celui-ci a notamment été vu dans le soft Kiss Psycho Circus. On s'attend donc à un jeu dont l'environnement sera bien détaillé, avec une profondeur bien correcte, permettant autant de promenades dans pas mal de véhicules différents, comme le moto ou la motoneige, que de sniping. L'I.A. n'est pas en reste, tant chez les ennemis que dans la population locale. Ces derniers se mettront à pousser des cris inutiles dès qu'ils verront une arme sortie, tandis que les premiers prendront un malin plaisir à tendre des embuscades dès qu'ils entendront un coup de feu un peu trop bruyant. Puisqu'on aura le loisir de distribuer des pruneaux, autant les recevoir le plus correctement possible. Il sera ainsi possible de tirer à travers des surfaces comme les vitres, ou encore les portes et certaines cloisons. Les corps auront plusieurs localisations qui définiront la gravité des dégâts, ou encore la chorégraphie du type quand il meurt. Enfin, quand ledit type mourra, même sa chute sera calculée selon le lieu où il se trouve. Ne tombe-t-on pas différemment, qu'on soit dans un escalier ou sur un balcon ? Toutes ces petites trouvailles nous accompagneront sur une bonne quinzaine de niveaux, et puisqu'un plaisir ne vient jamais seul, on aura l'occasion de jouer tout ça en réseau, soit en Deathmatch, soit en Coopérative. L'espionnage, c'est bien, mais c'est vraiment mieux à plusieurs !

PETE BOULE

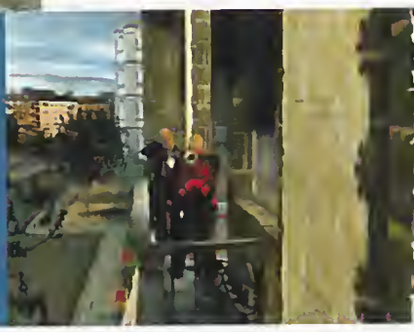
Encore une pierre blanche qui arrive dans le jardin des jeux intelligents. Hitman déboule à la fin de l'année. Bon, tout de suite, j'en vois qui vont se pointer en me racontant qu'ils ne voient pas ce qu'il y a d'intelligent dans le fait de tirer sur des gens sans défense. Ou avec, selon l'humeur du moment. Oui mais voilà, Hitman s'annonce comme un petit prodige côté I.A. Imaginez que vous vous réveillez un matin, la tête dans le sac, et le reste du corps dans un inélégant pyjama d'hôpital. Vous ne vous souvenez de rien, et une voix vous dicte où trouver vos effets personnels. Vous vous regardez dans une glace pour examiner le code barre tatoué à l'arrière de votre crâne fraîchement rasé, puis la voix vous mène à une salle où sont entreposés des armes et des mannequins, pour « l'entraînement ». La journée commence mal : vous venez d'être engagé comme tueur à gages, et vous ne vous rappelez même plus votre nom.

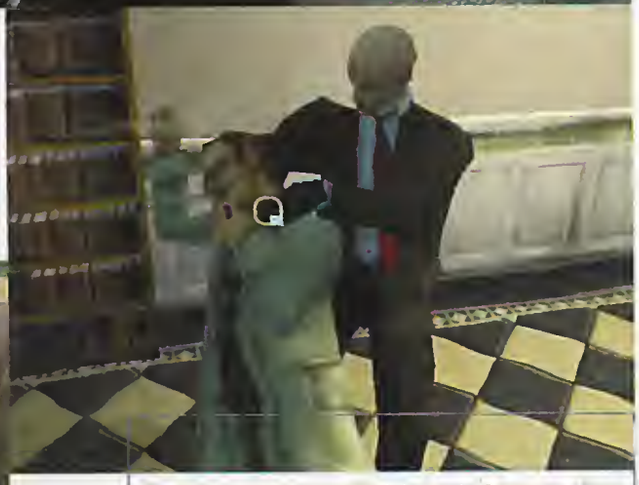




- Genre : Action
- Éditeur : Eidos
- Développeur : IO Interactive
- Sortie prévue : Fin 2000

HITMAN





Hitman nous propose de jouer un solitaire qui devra passer son temps à s'infiltrer dans bon nombre de situations cocasses et variées, et mener à bien des missions qui consisteront toutes à tuer soit un bonhomme, soit tout un tas. Sur le papier, ça a l'air bête comme bonjour, mais pour la circonstance, il faudra tenir compte d'une foule de facteurs rigolos comme tout : le nombre de gardes du corps de la cible, la gueule des bâtiments, les détecteurs d'armes, les passants innocents, et surtout les services d'ordre, qui n'hésiteront pas une seconde à faire du zèle, manière Wako. Concernant le côté technique de l'ensemble, Hitman se jouera à la troisième personne dans un monde en 3D. Bien que le scénario du jeu soit en lui-même assez linéaire, il y aura toujours une foule de manières différentes d'accomplir les assassinats. À chaque contrat rempli dans les règles de l'art, on aura droit à des récompenses en monnaies sonnantes et trébuchantes, ainsi qu'à un accès de plus en plus vaste à un marché noir, dans lequel on aura tout loisir de choisir parmi une foule d'armes diverses et variées. Et il n'y a pas à dire, en matière de choix dans les instruments, il y en aura pour tous les goûts… Il faudra simplement ne pas oublier que le principal instrument de mort, dans le jeu, ça reste le personnage principal.

Pete Bonk

FORFAIT INTERNET

25H:90F/MOIS*

SPÉCIAL RENTRÉE

45F/MOIS LES DEUX PREMIERS MOIS**

Profitez de la Rentrée pour découvrir l'ensemble des offres d'accès Internet World Online.

World Online, c'est aussi :

- **L'accès Gratuit Liberté,** pour surfer sans engagement au seul prix des communications téléphoniques locales.
- **Le Forfait Tout Compris 7H : 45F/mois***, pour ceux qui souhaitent découvrir Internet en maîtrisant leur budget (22,50F/mois** pendant les deux premiers mois).
- **Le Forfait World Online Turbo,** pour bénéficier du confort de navigation exceptionnel de l'ADSL.

World Online

Pour bénéficier immédiatement de toutes nos offres connectez-vous **grâce au CD-Rom joint** ou sur www.worldonline.fr

www.worldonline.fr

* Offre soumise à conditions. 0,19 F par minute au delà du forfait.
** 50% de réduction sur le prix du forfait choisi pendant les deux premiers mois d'abonnement. Offre soumise à conditions valable du 17 août au 31 octobre 2000 inclus dans la limite d'une offre promotionnelle par abonné.

RCS World Online 419 911 375 - D interactive communication - Photo : Fabrice ROBIN.

Descente de souris

Everglide, vous connaissez ? C'est la boîte qui fait des tapis de souris solides en plastique. On aurait pu s'arrêter là en riant juste un peu, mais non, car les Quakers en sont de plus en plus fans. Tenez, même Ackboo en a commandé dix pour une utilisation personnelle et « dix de plus au cas où les dix premiers s'useraient trop vite ». Après avoir aspiré une grosse bouffée d'air, il m'a déclaré sans rire : « Ça serait bien que chez Gerflor, ils fassent des dalles de moquette en Everglide pour que je puisse tapisser ma chambre avec. » Toujours est-il qu'une nouvelle invention débile se trouve sur le site de la « Mouse bungee ». Le principe de la chose consiste tout connement à accrocher le cordon de la souris en hauteur pour éviter que celui-ci ne gêne les mouvements, tout en utilisant un contrepoids pour... non, je refuse de continuer cette news.

CRACK ME

Échaudé par l'affaire Napster, un consortium d'industriels regroupés sous le nom de Secure Digital Music Initiative s'est donné pour but de créer un format de MP3 inviolable. Et ils sont tellement sûrs de leur coup qu'ils lancent un défi au monde entier : « Même pas cap' de lire un MP3 encodé avec notre super système de cryptage sans en posséder la clé. » Bon, tout le monde sait (sauf eux) que cela n'empêchera jamais les utilisateurs d'encoder à tour de bras des CD au format MP3 classique et d'inonder le Net de copies illégales, mais si vous avez un peu de temps à perdre, vous pouvez toujours tenter votre chance sur www.hackdmi.org : il y a 10 000 dollars à la clé.

ReCOLONisation

Les gars de Blue Byte ont annoncé qu'ils mettraient bientôt sur leur site ce qu'ils appellent eux-mêmes un « mini-jeu gratuit ». Ce dernier, basé sur la série passiono-ennuyeuse des Settlers, devrait être distribué au moment où vous lisez ces lignes. Les joueurs auront à défendre leur fric contre des invasions de vikings, en utilisant un curseur en forme de main pour les frapper. Je sais bien que c'est gratos, mais bon, j'ai l'impression que l'on vient de me lire le gameplay d'un shareware pour Macintosh. Donc si vous voulez ce truc-là, il faudra aller générer des hits au www.bluebyte.net le plus vite possible.

Google™ Français

Le moteur de recherche Altavista avait notre faveur depuis bien longtemps. Il vient d'être détrôné dans nos cœurs par Google. Non seulement le site cherché apparaît presque à tous les coups dans les cinq premières réponses, mais en plus, il propose plusieurs fonctions originales, par exemple la recherche en amont : à partir d'une URL entrée dans le moteur, il vous donne l'ensemble des sites qui envoient vers l'URL en question. Au www.google.com

Zioubemanne

Infogrames vient de signer un deal qui fait grand bruit, en s'appropriant « Superman », enfin plutôt sa licence. Le jeu développé serait basé sur le comics mettant en scène un journaliste habillé en bleu une fois sur deux. Je sais que ça fait du mal à certains de voir qu'une compagnie nationale est obligée de loucher vers les États-Unis pour signer une licence correcte, mais je préfère cela à un Bernard Tapie Tycoon. Autre winner de la semaine : Ubi Soft, qui vient d'acquérir Red Storm Entertainment ainsi que, par erreur, Tom Clancy, qui s'était malencontreusement caché dans un carton pour, je cite, « voir comment c'était d'être un espion ».

La politesse des rois

World Entertainment Broadcasting Corporation vient de se faire connaître après avoir signé cette semaine un accord avec 3D Realms, pour éditer une série de jeux en épisodes mettant en scène le blondinet Duke Nukem. C'est assez rigolo quand on pense que le très attendu Duke Nukem Forever n'a toujours pas pointé le bout de son plasma gun, et que les caprices de prima donna à la Ion Storm commencent à énerver un peu tout le monde. Ces jeux Web seront à la troisième personne et ne devraient pas peser plus de 20 mégas. Ils mettront en scène Duke en solo et même sans doute en multijoueur (tiens, deux phrases courtes à la file, c'est rare, ndrc). Le premier épisode, qui devrait être disponible gratos, sortira à la fin du printemps, autrement dit 500 ans avant le prochain jeu de 3D Realms.

Un sacré cabot

Une petite anecdote, comme ça, pour se détendre un peu. À la fin de sa réunion au sommet houleuse avec Vladimir Poutine, le Premier ministre japonais Yoshiro Mori a offert à son invité un chien électronique de type Aibo. Une fois posé sur la table, le petit animal s'est dirigé vers un micro et a entonné l'hymne national russe. Il paraît que Poutine était mort de rire. Juste après, le chien s'est mis à aboyer « On récupèrera les îles Kouriles, bande d'occidentaux arriérés », mais le président russe était déjà parti.

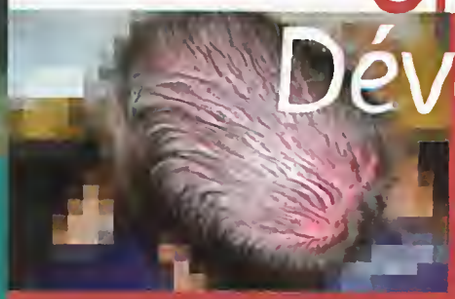
Des frags au pistolet à poivre

Finalement, nous pourrions bien, dans un avenir proche, jouer à Deus Ex en mode multijoueur. Ion Storm a en effet murmuré que le SDK, c'est-à-dire l'ensemble des outils qui permettront aux joueurs de créer leurs mods pour ce jeu fabuleux, pourrait inclure des fonctionnalités réseau. La chose n'est même pas encore sortie qu'on annonce déjà un milliard de mods commençant par « Counter » et un autre milliard se terminant par « Strike ».

Le Jeu du BRABeN

Les fans d'Elite peuvent être ravis. Après l'annonce que ce vieux génie de David Braben allait reprendre le développement d'un Elite 4, on en sait un peu plus sur le fameux Elite Club que ce dernier voulait mettre en ligne depuis déjà un certain temps. Sur le www.eliteclub.co.uk/faq.html, on apprend qu'il sera lancé bientôt et permettra une adhésion à deux niveaux. Le premier proposera de downloader les versions sharewares des jeux gratuitement. Le second, beaucoup plus hard core et intéressant, coûtera 100 francs et autorisera l'accès aux sources du jeu, ainsi que des conseils de développement éclairés. L'idée générale est de refaire Elite en utilisant les technologies actuelles et de le rendre compatible avec de nombreux operating systems. Ah oui, il y a aussi une sale affaire de T-shirts à la clef, mais passons.

Chronique du Développement Ordinaire



Chez Headfirst, entre le développement d'un jeu idiot (Simon the Sorcerer 3D) et celui, beaucoup plus excitant, de Call of Ctulhu : Dark Corners of the Earth, on ne sait plus quoi faire pour éviter de se mettre au boulot. Ainsi, comme seules updates intéressantes sur leur site depuis février dernier, on trouve une photo de leur « cimetière de guêpes », où les développeurs épinglent les insectes qu'il ont réussi à buter, et une photo du crâne plein d'eczéma d'un gars bossant là-bas. Peut-être est-ce Paul Lovecraft himself.

Le succès, à force de ramper

Le premier robot capable de se dupliquer et de se perfectionner sans assistance humaine vient d'être mis au point à l'Université de Brandeis, dans le Massachusetts. La créature ne peut pour l'instant que ramper, et ne fabrique d'autre robot qu'à partir d'un choix très limité de pièces. Il me semble cependant que les premières amibes ne faisaient pas les fières non plus, et qu'à force de ramper, certaines d'entre elles ont fini par devenir Stéphane Bern.

KomoGo
l'espace evol@tion
bientôt sur votre micro

- Genre : Simulation de vol
- Éditeur : Microsoft Etats-Unis
- Développeur : Microsoft Etats-Unis
- Sortie : Fin 2000

Microsoft Combat Flight Simulator II

Pacific Theatre

Que dire de plus sur ce produit très attendu par tous les fans du premier volet ? On peut éventuellement résumer ce que l'on sait déjà, mais surtout ce que j'ai pu voir à l'instant sur une version fonctionnelle... Parlons tout d'abord de son thème, que je trouve bien plus intéressant que le survol des pays allemands : ici, on quitte les cieux européens pour les îles du Pacifique où s'est déroulée la totalité du conflit américano-nippon. Ces dernières, assez innombrables, apparaissent dans le jeu comme étant des copies quasi conformes : à l'instar de FS2000, les paysages ont été élaborés à l'aide des données géographiques de l'endroit. Du coup, la moindre colline un peu haute est dûment représentée. Côté accastillage, des routes, des aérodromes et des terrains d'aviation de campagne parsèment les parties habitées de ces archipels. Mais la différence graphique qui saute le plus vite aux yeux est certainement la grande qualité de représentation de la mer. En effet, celle-ci varie du bleu azur en vigueur dans les atolls, à l'outremer un poil clair des hauts fonds de l'océan Pacifique. Les transitions se font en douceur et ne semblent pas suivre une règle ou une répétition de textures quelconque. Autre petit bijou du moteur graphique : les appareils ont « oublié » d'être polygonés. Une autre grande idée à laquelle peu de développeurs de jeux ont pensé a été de représenter des appareils un peu rouillés et avec des peintures animées, ce qui est on ne peut plus logique en temps de guerre. L'interface, elle, est assez surprenante, et j'en connais déjà qui détesteront : de nombreux dessins façon comics de guerre naïfs ponctuent les différents écrans et cut-scenes. Les appareils, au nombre de sept, regroupent tout ce que le joueur ou le fan de Papy Boington (en phonétique, en tout cas) souhaitaient voir (Zero, Lightning, Corsair). Les tableaux de bord sont standards pour un logiciel de Microsoft et, dans cette version assez peu avancée, on a pu admirer une vue padlock assez étonnante où l'horizon demeure toujours plat pour le pilote. Cela permet ainsi de toujours mieux se retrouver lors d'acrobaties aériennes, sans se crasher par erreur alors que l'on était en train de suivre un ennemi un poil trop près du sol.

L'état de cette version Alpha était trop peu avancé pour que l'on puisse vous informer sur les campagnes ou mêmes sur de nombreuses missions. Toutefois, le jeu a l'air très prometteur, surtout lorsque l'on prend en compte l'incroyable suivi dont fait systématiquement l'objet un produit sous l'étendard Flight Simulator.

Bob Arctor

Des masses nuageuses en taut point comparables à celles de FS2000

Des madélisations d'avians à pleurer de banheur

Un cockpit virtuel très réussi où les instruments sont fonctionnels.

Menton CaRRé

Bruce Campbell a un rapport direct avec le pays des jeux vidéo, même sans y avoir jamais foutu les pieds une seule fois dans sa vie à proprement parler. D'ailleurs, il s'en défend bien : non, ce n'est pas sa voix dans Duke Nukem ; non il n'a jamais fait de casting pour le film basé sur Quake, ni pour Doom, ni même pour celui de Resident Evil, qu'il nous dit. En revanche, il se montre beaucoup plus prolixe au sujet de Evil Dead Hail to the King, le jeu « officiel » du film, où il double lui-même Ash, son personnage, depuis deux décennies. Le site officiel du jeu vient d'être mis en ligne au http://www.evildeadgame.com, pour les curieux, ou juste les fans.

Petits SoldAts

Diablo II n'a pas fini de faire causer de lui. Non content de pervertir notre belle jeunesse hardeuse et rôliste, le hit de Blizzard franchit un pas supplémentaire côté réalisme : on aura bientôt droit aux figurines Diablo II. Mises en vente à 99 francs sur le site www.blizzard.com, ces figurines seront plus petites que les originaux (une dizaine de cm quand même).

Telex

THQ vient d'annoncer le rachat de Volition Inc., créateur entre autres de la série Conflict Freespace. Ça s'est fait poliment, par échange d'actions interposé, et par la promesse que l'acheteur essuierait l'ardoise de l'acheté, celle-ci s'élevant à 500 000 dollars.

Telex

Oups, où avais-je la tête ? Dans le bêta-test de Screamer 4x4, je me demande ce que sont devenus les gars de Milestone. Eh bien, ce sont les auteurs depuis trois ans de la série des Superbike, rien que ça.

La POUTRE dans son œil

Le hacking - et notamment les chevaux de Troie - a tendance à s'universaliser. Ainsi, maintenant ce n'est plus l'apanage de petits mongolos qui veulent pirater les serveurs de la NSA pour « voir si ça marche », mais de développeurs au mental en apparence tout à fait normal. L'histoire est d'autant plus étonnante qu'elle se déroule sur Palm Pilot et que l'auteur du Troyen en question n'est autre que l'auteur de l'émulateur Game Boy pour PDA. Ce cheval de Troie initialise tout bêtement le Palm. Les raisons qui ont poussé le gars à faire cela ? Tout bêtement un coup de sang qu'il a eu en voyant des cracks pour son soft plutôt illégal circuler librement sur le Net.

› Genre : Courses de motos › Éditeur : EA Sports
› Développeur : Milestone › Sortie : Début 2001

SUPERBIKE 2001

Ce qu'il y a de bien avec les licences chez EA Sports, c'est qu'on est sûr que chaque année, sa discipline sportive préférée sera mise à jour. Et en ce qui concerne la fantastique série des Superbike, ça ne peut être qu'une bonne chose. En revanche - mais on a l'habitude - une saison de décalage sépare le nom du jeu de celle du championnat proposé (2000, pour le coup). Outre les mises à jour des teams et des pilotes, nous allons retrouver la toute nouvelle Honda SP-1, qui fait d'ailleurs actuellement un beau carton dans les classements. Pour ceux qui veulent savoir quels circuits seront présents, voici la liste des quinze épreuves de la saison 2000 : Oschersleben, Imola, Valencia, Phillip Island, Donington Park, Monza, Brands Hatch, Assen, Sugo, Misano, Hockenheim, Laguna Seca, A1 ring, Kyalami, et enfin Nurburgring. Ses prédécesseurs étant réputés pour leur difficulté et leur réalisme (dans les modes de jeu les plus élevés), Superbike 2001 ne devrait pas déroger à la tradition. Toutefois, quelques tours sur la démo très buggée du circuit d'Hockenheim laissent présager d'un feeling de pilotage un poil plus permissif. De nouvelles motion capture pour les pilotes seront implémentées, de même qu'une météo désormais dynamique. Pour ce qui est du graphisme, les motos semblent encore plus belles qu'avant, grâce à un nombre de polygones manifestement plus important. Les pneus ont ainsi perdu leur angularité et affichent de belles rondeurs. Bref, même si cette version 2001 s'annonce plus comme une très bonne mise à jour que comme une réelle révolution, Superbike 2001 sera à n'en point douter une des simulations incontournables de ces prochains mois.

FISHBONE

Ze Concours !

Histoire de célébrer sa réussite, le site I France lance un concours à l'échelle nationale. Il s'agit simplement de se faire élire Meilleure page personnelle de France et de Navarre (l'élection est aussi possible pour un site fait par une équipe). L'opération s'appelle « Ze Concours », elle se déroule depuis le 21 août, et s'achèvera le 31 décembre 2000. Il y a 2 millions de francs à gagner. Pour plus de détails, rendez-vous sur le site www.ifrance.com.

Big Bot

Tex Atomic Big Bot Battles : en voilà un nom qui crache ! Déjà, on est à peu près certain qu'on n'aura pas affaire à un jeu de majhong ou une simulation boursière. TABBB (pour abréger), ce sera de l'action à la première personne aux commandes de gros robots dans le style de Shogo. Selon Monolith, le jeu sera un mélange de Virtua On (un jeu de baston sur Dreamcast) et de Quake 3. On peut donc dire, sans prendre trop de risques, que ça devrait être très bourrin et très rapide. Tex Atomic machin bidule sera surtout l'occasion, pour les développeurs, de montrer la puissance du nouveau moteur 3D LithTech Engine 2.5, qui profitera de l'occasion pour faire le paon et afficher plein de polygones et d'effets graphiques tapageurs. Petite précision : le jeu ne sera pas disponible en magasin, mais téléchargeable, moyennant finances, sur le site de Real Network. Évidemment, l'absence d'intermédiaire pour la distribution permettra d'alléger le prix du jeu, qui ne devrait pas dépasser les 20 dollars (moins de 150 F). Pas de date de « sortie » annoncée.

Telex

Pour la première fois, Core Design livrera un éditeur de niveaux avec le prochain épisode des aventures de Lara, Tomb Raider Chronicles.

Un milliard de regrets

(Source AFP) D'après Media Metrix, le nombre d'utilisateurs de Napster vient d'atteindre les 5 millians, ce mois-ci, aux États-Unis. Le site MP3.com vient, lui, de se ramasser, légalement parlant. Ce site proposait en effet aux utilisateurs possédant un CD musical original d'écouter les morceaux de musique qu'il contient depuis n'imparte quel paste, en les dawnlaadant au format Layer 3. Un bon plan pour eux, à la fois casse-gueule et bien fumeux, qui risque de leur caûter un petit milliard de francs. Les montants des dédammagements vant de 500 à 150 000 dollars par CD. 150 000 paur un album de Maria Carey, et 500 dallars paur le live « Nini peau de chien » interprété par Edith Piaf en 1951.

Hardware Software Jeux vidéo Accessoires

KOMOGO

l'espace évol@tion

komogo.com

Frais de port gratuit Livraison à domicile Paiement sans frais à la livraison

Vous avez déjà mangé des bretzels à la viande ? Moi jamais et ce que j'en vois ne me donne guère envie

Genre : Aventure Éditeur : LucasArts
Développeur : LucasArts Sortie : Noël 2000

ESCAPE FROM

Trois ans après la sortie du troisième volet, Guybrush et sa belle Elaine reviennent pour nous proposer une aventure qui semble bien être du même calibre que les précédents épisodes. Entendez par là complètement déjantée. Dans le dernier Monkey, notre jeune héros avait réussi à passer la bague au doigt de sa dulcinée, d'où une cascade de problèmes. Apparemment, leur vie de couple est maudite car les complications continuent : après un voyage de noces tout ce qu'il y a de plus classique pour une bande de pirates déchaînés, nos tourtereaux reviennent sur leur île pour apprendre qu'Elaine est déclarée morte.

Attention, si vous voyez une grosse brute valer, c'est signe de tempête

Un Australien cherche à se faire élire gouverneur à sa place et rafle toutes les propriétés immobilières de l'île. Si cet homme, qui se veut près du peuple, cherche à se la jouer capitaliste sauvage et à piquer la place de votre femme chérie, va falloir le contrer, et pour cela une seule solution : essayer de faire réélire Elaine et prouver qu'elle est bien toujours vivante. Mais ce qui paraît a priori si, euh, simple se révèle vite bien plus compliqué que vous ne le pensiez, et vous allez vous retrouver embarqué dans un voyage délirant.

Nouveau moteur, nouveau look

Escape from Monkey Island sera le premier volet de la série entièrement en 3D. Le moteur est celui utilisé par Grim Fandango. Bien sûr, il a été retravaillé pour nous offrir un univers encore plus étonnant. Le graphisme promet donc d'être magnifique : couleurs éclatantes, décors superbes, tout pour rendre votre périple inoubliable. Les personnages uniques que vous rencontrerez vous feront découvrir des Caraïbes peuplées de pirates finalement très proches de nous.

Des dragons, vous en verrez pas mal, surtout de sexe féminin et bien en chair. Si le chantage ne marche pas avec eux, essayez donc l'autorité

Une passe d'armes dans la salle aux trophées d'un chasseur : qui sera le prochain à être empaillé ?

MONKEY ISLAND

D'ailleurs, tous ne se livreront pas aux combats maritimes ; certains exerceront des petits métiers moins bruyants, comme spécialiste en prothèse ou vendeur d'asticots.
L'humour vous accompagnera tout au long de l'aventure. Imprégnant le décor, il surgira au détour d'une phrase et même dans les épreuves que vous devrez subir. Ainsi, le concours d'insultes sera un vrai régal. Si on retrouve l'habituel système du jeu d'aventure (ramasser un objet, le placer à tel endroit, etc.), des efforts ont été accomplis pour éviter de limiter l'histoire au vulgaire principe du bâton et de la carotte. Se tromper de réponse dans un dialogue ne vous conduira pas sur une voie de garage : vous pourrez relancer les discussions ou répéter le même acte autant de fois que nécessaire pour parvenir à soutirer un renseignement ou réussir le plongeon du siècle. Pourtant, les énigmes seront loin d'être simplettes, et si la première partie du jeu vous semble évidente, vous risquez vite de vous apercevoir que la suite demandera à vos petites méninges de passer à la vitesse supérieure. Les puzzles suivront un processus logique ; leur résolution découlera des renseignements que vous soutirerez aux nombreux personnages des îles et des objets trouvés. Bien sûr, quelques challenges vous obligeront à des prouesses physiques, mais après le concours de crachats de The Curse of Monkey Island, vous êtes paré pour tout.
Le passage de la 2D à la 3D ne semble pas avoir nui à la qualité de Monkey Island. Le graphisme apparaît superbe, et le scénario annonce une aventure tout aussi épique que celles que nous ont déjà fait vivre les précédents volets. Alors un peu de patience, il ne reste plus qu'un ou deux mois d'attente.

KIKA

Se retrouver enfermé dans la chambre forte d'une banque ouvre des perspectives réjouissantes pour son porte-monnaie. Le tout est de sortir sans se faire pincer.

FALLOUT, REVIENS !

Dernières nouvelles de Fallout : Brotherhood of Steel, que tout le monde aurait souhaité voir abandonné au profit d'un Fallout III. Le jeu vient de croître en termes de longévité puisqu'il est passé de 20 à 25 missions, auxquelles viendront se greffer des rencontres aléatoires, histoire que le joueur en ait vraiment pour son argent. Moi je dis bravo, et j'espère que tout ce petit monde terminera bien vite le jeu pour se remettre au boulot sur la suite du hit post-apocalyptique de Bioware.

Se découvrir AQUARIOPHILE

Bon bon, je sais, on vous l'a déjà fait plein de fois, le coup du screensaver-trop-mortel qu'il faut absolument voir. Mais là, celui-ci, faut absolument le voir plus que les autres. Ça s'appelle Sachs Marine Aquarium, ça tourne en Direct 3D et c'est juste fabuleusement beau. D'ailleurs, il se trouve sur le CD de Joy du mois, alors foncez l'installer et revenez finir cette niouze. Dans cette version, on ne peut pas encore faire grand-chose, mais les prochaines permettront d'acheter de nouveaux poissons (ou des poulpes) sur le Net, cogner contre le carreau virtuel de l'aquarium pour les attirer, et même les nourrir avec des daphnies qui puent. Ça va être trop puissant. L'adresse, c'est www.fish-bytes.com.

Chiens de mer

Depuis quelques mois, on n'arrête pas de vous faire tout un foin sur Sea Dogs, le jeu d'Akella, un développeur russe qui risque de faire grand bruit à sa sortie (le jeu, pas le Russe). Pour ceux qui ont raté le dernier wagon, Sea Dogs est une sorte de Pirate Gold, un simulateur de flibuste et de combat naval qui devrait être édité par Bethesda. Si on vous en reparle, c'est parce que les petits gars d'Akella ont mis sur leur site une vidéo assez excitante sur laquelle on peut voir le héros visiter la ville, tirer une bordée (sur un navire ennemi, pas en ville) et même taper le carton avec ses potes borgnes. Un truc bien sympathique aussi : les effets de l'eau qui présagent quelques crises de nausées aux moins marins d'entre nous. En gros, une vidéo à voir à tout prix, histoire de bien baver jusqu'à la sortie du jeu. On apprend aussi qu'on pourra se balader à pied dans le monde, incarner un membre de la flibuste de quatre nationalités différentes, affronter des tempêtes et commander une vingtaine de types de navires. Au http://seadogs.bethsoft.com/main.html

Pause

Le site Web www.ign.com a publié une interview fort intéressante de David Grenewetzki, big boss chez Sierra. Celle-ci ne concerne rien de moins que les deux jeux basés sur le monde de Tolkien auxquels la compagnie a mis un frein depuis déjà un certain temps. On apprend qu'ils ont été contraints d'arrêter le développement, la Saul Zaentz Company (détentrice des droits) ayant tenté de leur retirer la licence pour des raisons qui restent obscures. Dans toute l'interview, le père David tire un peu une grosse langue de bois, en expliquant qu'il y est contraint par un accord de confidentialité. Ce dernier existe sans aucun doute pour que les gars de la Sault Zaents ne soient pas lapidés par les millions de fans de John-Ronald-Paul Tolkien. La bonne nouvelle, c'est que le développement du jeu online massif basé sur « Le Seigneur des Anneaux » devrait reprendre dès que tout ce petit monde aura appris à lire toutes les pages d'un contrat.

Ultima, monde du dessous

Et hop, quelques mois après l'interview de Raphael Colantonio, son chef de projet, voici des nouvelles images d'Arx, le jeu franco-français louchant furieusement du côté d'Ultima Underworld et de Thief : the Dark Project. Cette fois-ci, un bel aperçu des architectures présentes dans le jeu, et aussi l'occasion de vous dire qu'on vous redonnera des nouvelles très bientôt. C'est mignon, c'est bien foutu, c'est gothique. Plus que jamais, on s'en est léché les babines. Tout sur

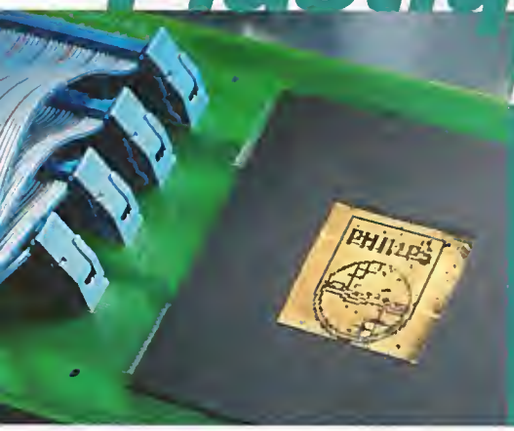
Vrai, mais à Tchernobyl

Le projet MindPixel est une tentative pour concevoir la première conscience humaine artificielle. Le principe est le suivant : des millions d'internautes doivent répondre par « Vrai » ou « Faux » à des affirmations aléatoirement générées. GAC (c'est le petit nom du programme), à partir de tous ces repères, devrait ensuite pouvoir extrapoler tout seul des réponses à n'importe quelle question. Pour arriver à « émuler » une conscience humaine, les concepteurs estiment qu'ils leur faudra environ 100 millions de participations... ce qui n'est vraiment pas grand-chose sur Internet. Une fois que vous avez répondu à une série d'affirmations, vous avez à votre tour le droit de lui soumettre une affirmation de votre cru. La mienne était : « Ce programme est déjà aussi intelligent qu'un humain. » Il a répondu « Faux ». Arctor passe derrière moi et me demande de lui soumettre : « Les lapins ont quatre pattes avant. » Après une longue réflexion, GAC a finalement lâché « Vrai ». Au www.mindpixel.com

Le monde à l'envers

Une loi est passée le mois dernier dans la ville d'Indianapolis, obligeant certaines machines d'arcade un peu trop violentes à être entourées d'un rideau et à être placées à plus de trois mètres des autres jeux non violents. Les mineurs ne peuvent désormais y rentrer que dûment accompagnés. La grande nouvelle, c'est que l'Americain Amusement Machine Association (AAA, pour figurer en premier dans l'annuaire) ainsi qu'une autre association, viennent de porter plainte contre la ville pour juridiction anticonstitutionnelle. Ils invoquent pour cela le sempiternel premier amendement, qui garantit en gros le droit inaliénable qu'a chaque Américain de devenir obèse.

Plastique High-Tech



Les chercheurs de chez Philips viennent de présenter le premier prototype d'un moniteur utilisant une technologie d'affichage à base de plastique. Bon, dit comme ça, ça n'a rien de scotchant, mais il faut savoir que c'est le premier pas vers la production d'écrans de très grande taille ultra plats, peu coûteux et complètement flexibles. Au lieu de le laisser bêtement en gros tas inerte sur le bureau, on pourra ainsi utiliser son écran pour s'éventer ou même jouer au frisbee, ce qui devrait représenter un net progrès par rapport aux moniteurs déjà existants.

On n'y croyait plus

Lionel Jospin vient enfin de signer le décret autorisant les opéreteurs privés à louer à France Télécom les derniers mètres de fil reliant les abonnés eux centraux téléphoniques. Il sera effectif au 1er janvier 2001. Ce dégroupage de la boucle locale devrait permettre à ces opérateurs de proposer des accès Internet en forfait illimité et d'étendre l'ADSL sur la majeure partie du territoire. On pourrait croire qu'il s'agit donc là de la fin du monopole de France Télécom, et accessoirement de son racket bimestriel des internautes sur modem, mais méfiance. Il reste encore quelques gros détails à régler, comme les prix que Frence Télécom sera autorisé à pretiquer pour le location de ses lignes.

Telex

Un add-on gratuit et orienté multijoueur pour Spec Ops 2 vient de sortir. Il se nomme Operation Bravo et se télécharge sur le site des développeurs, au www.ripcordgames.com

"C'est pas les Anglais qui ont brûlé Jeanne la Pucelle... C'est moi." LE BOURREAU (51 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

AGE of EMPIRES II

JOUABLE EN RESEAU SUR GOA

www.goa.com

RCS Paris B 414 948 809
Age of Empires 2 © Microsoft

En français dans le texte

Youpi, la version française de Deus Ex ne sera finalement rien d'autre que la VO sous-titrée. On aura donc droit à tous les commentaires écrits en français, dans un jeu qui conservera toutes ses voix originales. Ça fait longtemps qu'on n'a pas vu un truc pareil (je crois d'ailleurs que le dernier cas connu était Fallout premier du nom). Enfin, on va pouvoir jouer à un bon jeu sans se taper la chair de poule à chaque dialogue !

Conspiration vachement sombre

Vous pensiez avoir rasé tout ce qui pouvait l'être à la surface de Krig-7B, eh bien non, il en reste encore un peu. Dark Conspiracy, premier add-on officiel à Ground Control, nous proposera 15 nouvelles missions, dans lesquelles on devra cette fois massacrer des extrémistes de l'Ordre de la Nouvelle Aube. Le menu des nouveautés s'annonce chargé : une nouvelle faction qui viendra s'ajouter aux deux déjà existantes, des nouvelles unités à foison pour tous les camps, de nouveaux environnements de jeu, et quelques améliorations de la partie multijoueur. Notez que ce ne sont pas les Suédois de Massive qui développeront l'extension de leur jeu, mais les Américains de High Voltage Software.

Rendons à WOZNIAK ce qui n'est pas à JOBS

Cela fait des trillions d'années que les fans de Macintosh nous bassinent avec Steve Jobs, la Mary Poppins des machines inutiles. Seulement nous, enfin moi, fan d'Apple de la première heure, je sais pertinemment que tout ce qui m'a plu dans cette extraordinaire engin qu'était l'Apple II venait en fait du grand Steve Wozniak (dit « Woz », ou plus récemment « Wazzzaa »). Il semble qu'on trouve des gens aussi intelligents que moi aux États-Unis, puisqu'il vient de recevoir, presque 30 années plus tard, les honneurs du « National Inventors Hall of Fame », un club très fermé où l'on trouve entre autres Thomas Edison et Eminem.

En voilà, une bonne idée !

Mark Jakob, un étudiant américain de 23 ans, s'est fait 250 000 dollars en quelques heures. Sa méthode est simple : il a profité de son ancien boulot à Internet Wire, un service de communiqués de presse online, pour répandre tout un tas d'informations très fausses et très catastrophiques sur Emulex. Ce constructeur d'équipement réseau coté en Bourse a ainsi vu ses titres s'effondrer de 50 % en un claquement de doigt. Notre étudiant s'est alors goinfré d'actions lorsqu'elles étaient au plus bas, et a revendu le tout une fois le cours revenu à un niveau normal. Malin ! Mais bon, il n'en profitera pas, puisque des juges un peu tatillons l'accusent de diffusions de fausses informations, d'infractions aux réglementations boursières et veulent l'envoyer derrière les barreaux, ce qui n'est pas très sport.

MONOLITH

L'appel de MONOLITH

Tony Ragaini, vous ne le connaissez pas. Vous pourriez le croiser dans le métro du Bronx en pensant que c'est un looser de première et pourtant, ce monsieur est le créateur d'Asheron's Call, le jeu de rôle massivement multijoueur de Microsoft. Il vient de se faire débaucher par Monolith pour travailler sur un jeu online qui devrait démontrer les capacités du moteur LithTech en termes de réseau. En effet, plus qu'un simple moteur 3D, le LithTech Engine devient un véritable OS qui pourra servir à fabriquer un jeu de A à Z avec un minimum de code. Comme ça, les programmeurs, ils n'auront plus de boulot, alors ils occuperont leurs journées à se ronger les ongles des pieds ou à calculer la distance maximale à laquelle deux Palm peuvent se beamer entre eux.

L'Himalaya à Montpellier

C'est avec joie que nous vous annonçons la naissance de Yeti Interactive, une société de développement qui vient de voir le jour à Montpellier. Ce studio tout nouveau est essentiellement composé de personnes qui ont fait plus que collaborer au jeu Rayman. Parmi celles-ci, Yann le Tensorer, programmeur principal, Jean Christophe Alessandri et Alexis Vaisse. Ils annoncent un jeu d'action 3D pour 2002. Souhaitons bon vent aux inventeurs du premier personnage sautillant dépourvu d'articulations.

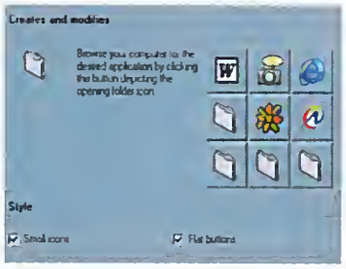
Mise en BOÎTE

Beaucoup de joueurs vidéo-ludiques ont une chose en commun : c'est pratiquement toujours le bordel sur, et autour de leur PC. On trouve de tout : des boîtes de bière vides, des boîtes de pizzas, des boîtes de jeux, des boîtes de CD, et des boîtes de boîtes. De manière à organiser un peu mieux tout ça, il est fortement question de mettre toutes ces boîtes sous le même standard. Ainsi, sachant que toutes les boîtes de jeu qui sortiront sous PlayStation 2 seront des boîtes de DVD, Electronic Arts a décidé de s'y mettre aussi sur tous les formats existants. Du coup, ça fera moins de bordel dans les rayons des boutiques, et par conséquent, ça leur permettra de mettre plus de jeux dans lesdits rayons. C'est moche mais au moins, ça permettra de faire baisser le coût des jeux. Le coût, hein, pas le prix de vente.

Sanity : Aiken's Artifact

Décidément, les gars de Monolith ont bien la forme en ce moment. Très prochainement, ils sortiront Senity : Aiken's Artifact. Il s'agira d'un jeu en 3D temps réel et à la troisième personne, avec vue de haut, très haut. Ça s'annonce joli comme tout, et très proche de ce qu'on a pu connaître dans le principe, dans un jeu comme Dark Stone : de l'action/aventure avec une touche de rôle, suffisante pour permettre quelques intrigues, quêtes, dialogues pas forcément idiots, et quelques progressions de personnage. À travers le personnage principal, nommé Cain, nous serons projetés dans un futur proche, aux environs de 2028. Une époque où une foule de gens auront développé des pouvoir « psioniques », comme la pyrotechnie à distance ou encore la capacité d'eller plus vite que son voisin, ce qui est relativement pratique pour piquer les places de parking et les caddies dans les supermarchés. Pour éviter de tels débordements qui peuvent vite tourner au drame, le gouvernement eméricain a eu la bonne idée de créer une agence de sécurité, permettant de localiser les sujets qui abuseront un peu trop des pouvoirs psioniques, sur le commun des mortels. Le principe de cette vue 3D en hauteur est l'occasion d'exploiter pleinement le moteur Lith Tech 2, ce qui nous permettra de traverser une foule d'environnements plus différents les uns que les autres, et ce en intérieur comme en extérieur. Dernière chose : le rapeur Ice T prêtera sa voix au héros principal, et quelque pert, faire de l'argent avec sa voix, n'est-ce pas un des plus grands pouvoirs psioniques qui soit ?

Le clic parfait



Dans notre quête sans fin de l'interface idéale, nous sommes tombés sur @yourfingertips. Ce lanceur de programmes qui ne pèse qu'une poignée de Ko fait apparaître, quand vous appuyez sur la molette de la souris, une grille de neuf petits icones juste devant votre curseur. Ces icones sont autant de raccourcis vers les programmes de votre choix.
www.kgsoft.com/

La Chine En mARche

Qui a dit que la Chine était en retard ? Certes, on torture encore dans les prisons, les vieillards sont toujours à la tête du pays, et les campagnes sont peuplées de centaines de millions d'analphabètes, mais bon, on sait aujourd'hui qu'elle n'a rien à envier aux pays occidentaux en termes de sécurité informatique. La société d'État Hisense a en effet démontré que son firewall, installé sur une machine Linux, était un des plus efficaces au monde. Il a résisté à plus de 2 millions d'assauts lancés par tous les hackers de la planète. Les informaticiens de Hisense remportent ainsi le pari qu'ils avaient lancé aux piratins, en proposant plus de 300 000 francs à quiconque pourrait accéder à la machine protégée derrière leur firewall fait maison. Du coup, ils respirent : ils ne finiront pas leurs jours dans un camp d'internement au fin fond du désert de Gobi.

" J'AIME L'ODEUR DE MES ADVERSAIRES QUAND ILS BRÛLENT... "

BUTHÂNE
(121 VICTOIRES, 4 DÉFAITES)

QUAKE III

JOUABLE EN RESEAU SUR

GOA

www.goa.com

RCS Paris B 414 948 069
Quake 3 Arena © Activision

La plupart des missians consisterant à s'infiltrer dans des places fartifiées.

GENRE : ACTION/TACTIQUE
ÉDITEUR : EIDOS
DÉVELOPPEUR : INNERLOOP
SORTIE : FIN 2000

I.G.I. PROJECT

Avant de s'aventurer en territaire ennemi, il faudra s'assurer que le cain est tranquille

La précautian sera à l'ardre du jaur : rien ne vaudra mieux que de taut repérer autaur de sai avant de passer à l'actian.

Depuis la chute du Mur de Berlin, on aurait pu croire que les éditeurs de jeux ricains se serait calmés question chasse aux peaux-rouges. Eh bien non, communiste ou non, le Russe reste le méchant. Dans ce jeu, on pourra incarner un super-commando américain surarmé, qui aura pour mission de faire respecter le bon droit international à grands coups d'opérations musclées. Ça se présentera comme un shoot à la première personne, avec un très gros penchant pour l'aspect tactique. Comme dirait l'autre : « Quand on ne dispose que d'un marteau, on a tendance à prendre les problèmes pour des clous. »
Très classiquement, on aura une foule d'armes mises à disposition pour pouvoir arriver au bout des nombreuses missions que l'on devra se taper. Mais il s'agit de missions d'infiltration ; tout le côté ludique du jeu reposera sur la capacité du joueur à rester discret, et la capacité des ennemis, et de leur I.A., à trouver ledit joueur. De plus, les missions ne se contenteront pas de l'envoyer quelque part supprimer quelques idiots, mais plutôt de pirater des données informatiques, neutraliser un système de sécurité, ou tout simplement voler une arme et ressortir illico-presto. Pour ce qu'on en a vu, les terrains des opérations sont extrêmement détaillés, et possèdent une profondeur et une netteté d'image permettant du snipe de très très très très très loin. Inutile de dire que c'est aussi valable pour tous les ennemis, et qu'à partir de là, le mot « tactique » prend tout son sens.
Durant les 14 missions qui seront proposées, on devra donc beaucoup plus se jouer des nombreux gardes, vigiles et autres systèmes de surveillance, pour remplir pleinement les objectifs imposés. Bien sûr, le joueur sera complètement libre de choisir sa propre méthode, et à de nombreuses reprises, il aura tout loisir de traiter ses différents objectifs dans l'ordre de son choix.
Histoire de donner une idée des possibilités tactiques, on pourra consulter une carte satellite qui, en temps réel, permettra de localiser les caméras de surveillance, leur champ, ainsi que le nombre de gardes autour. Autre exemple de la puissance du satellite : commander un bombardement en règle au napalm sur coordonnées sera un jeu d'enfants. Déjà qu'on était plein de flingues, cette option supplémentaire au fendage massif de gueule représente tout un programme. Pour la finesse, faudra repasser.

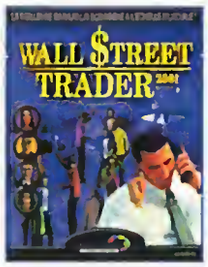
PETE BOULE

RÉSERVÉ
AUX GROS APPÉTITS !

WALL $TREET TRADER 2001

LA RÉFÉRENCE EN MATIÈRE DE SIMULATION BOURSIÈRE

Attention, même équipé comme un vrai pro de la bourse : bureau virtuel, outils d'analyse, services particuliers d'un analyste, d'un avocat, d'un espion, le marché reste redoutable pour tous. Jouable en réseau jusqu'à 8 joueurs, du néophyte au véritable trader. Il faudra avoir les dents longues pour atteindre les marchés supérieurs.

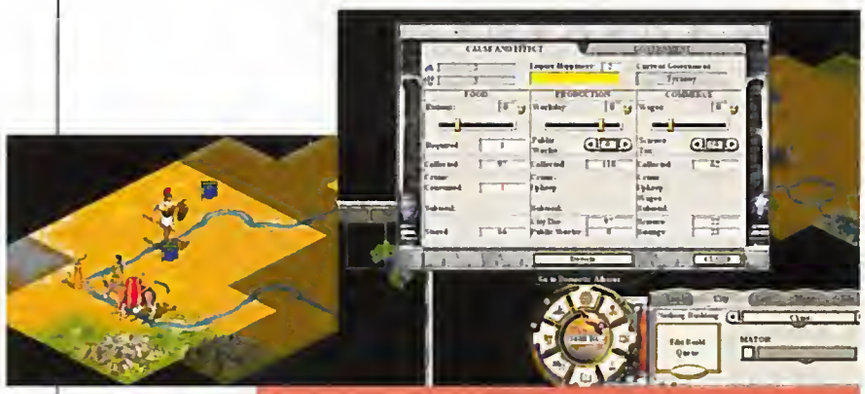


DISTRIBUÉ PAR

ELECTRONIC ARTS

POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com



- Genre : Émulateur de Sid Meyer
- Éditeur : Activision
- Développeur : Activision
- Sortie : Décembre 2000

CIVILIZATION : CALL TO POWER II

Délicieux picotements d'excitation. J'introduis le précieux CD et vois sous mes yeux s'installer Civilization : Call to Power II. Il ne s'agit que d'une alpha-version (c'est-à-dire une version de travail loin d'être complète). Je lance le jeu et aussitôt… mon bel enthousiasme se dégonfle comme un gâteau raté. Apparemment, c'est exactement le même jeu que le premier Call to Power !

Je commence à jouer, agacé, à la recherche de nouveautés, et imperceptiblement, ma première impression laisse place à l'espoir… Tiens, le système de diplomatie a été complètement refait. Tiens, la durée d'une partie a été écourtée de 700 ans (ça se joue maintenant de 4000 avant J.C. Lovecraft jusqu'en l'an 2300). Tiens, les villes grandissent (enfin !), et utilisent, à mesure qu'elles s'étalent, les ressources des nouveaux territoires occupés. En plus, les villes ne grossissent pas simplement en cercle, non : elles se conforment au relief, ainsi qu'à l'influence des villes voisines. Tout le système de commerce à une fois de plus été chamboulé. Les unités non conventionnelles ont été rééquilibrées. L'I.A., entièrement refaite une fois de plus, permettra de déléguer de nombreuses tâches à l'ordinateur, comme par exemple la construction des routes.

Bref, c'est à une invisible mais profonde chirurgie que se livre actuellement Activision sur son enfant. Choix courageux et rare : ils concentrent l'intégralité de leurs efforts sur le gameplay. Et pas de doute là-dessus : pour un jeu comme Civilization, c'est assurément le bon choix. Bob Arctor me répétait à l'instant que Call to Power avait été l'ultime Civilization, mais il n'y a pas de raison pour qu'une équipe championne ne batte pas son propre record. Réponse au franchissement de la ligne d'arrivée, aux environs de décembre.

Monsieur Pomme De Terre

TEST : ÊTES-VOUS UN CHASSEUR DE SERIAL KILLER ?

RÉALISATEUR AUDIO DU COMMENTAIRE

BESOIN D'INDICES

RECUEIL MACABRE OU MAKING OF ?

"A COLLECTION OF STORIES"

AVERTISSEMENT

CERTAINES SCÈNES PEUVENT VOUS CHOQUER

MUET DE TERREUR ?

BOF ISOLÉE

LE FILM : LE DVD PLUS FORT QUE GÉMISSEMENTS DES VICTIMES EN 5.1

ALORS, NERVEUX ?

ANGELINA JOLIE EST LA TÊTE ET LES JAMBES DE DENZEL WASHINGTON

VRAI OU FAUX ?

DVD VIDEO

COLUMBIA TRISTAR DVD

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
SIGNE LE MEILLEUR DU DVD

SUBMARINE TITANS

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
TF1 Multimédia

DÉVELOPPEUR
Ellipse

SORTIE PRÉVUE
Automne 2000

S'il y a bien un truc qui m'a toujours étonné, c'est qu'on appelle notre planète « Terre », alors que plus des deux tiers de sa surface sont sous les eaux... Quand j'étais un tout petit garçon, je passais mon temps à demander autour de moi pourquoi cette boule ne se nommait pas la « Planète Mer ». Oui, je sais, « parce que tout ce qui est capable de lire ces quelques lignes vit au sec, sur TERRE... ». N'empêche, lorsque la flotte aura tout recouvert, comment vous l'appellerez, votre caillou, messieurs les savants, mmm ?

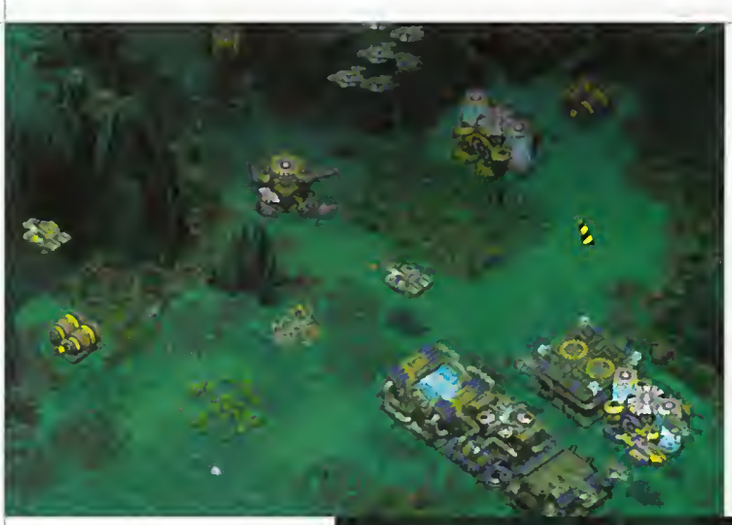
D'après Ellipse, le développeur de Submarine Titans, il faut s'attendre à une montée des eaux redoutable. Dans les années 2070 (par là, hein), le niveau mondial de la flotte va monter de 18 bons mètres, foutant sous l'eau une admirable proportion des capitales mondiales, et transformant ces « Terriens » à l'état de sauvages idiots, reclus sur quelques trop rares bandes de terrain. Et tout ça à cause d'une comète qui s'écrasera un grand coup sur le globe, apportant son cortège d'extraterrestres et de Corium 276, nouvelle source d'énergie. Puisque la majeure partie des vestiges du monde que l'on connaît se retrouvera ensevelie, et parce que les survivants les plus futés se seront réfugiés dans les mers, de véritables civilisations se développeront au fond des océans, devenant un véritable terrain de bataille. Deux corporations se partageront le pouvoir, exploitant le Corium 276.

La « White Shark », véritable méga-corporation aux méthodes dignes des pires moments de la World Company, et la « Black Octopi », sorte de Greenpeace aux moyens technologiques qui fileraient la frousse à n'importe quel membre d'un quelconque parti écologiste qui se respecte. Évidemment, les extra-terrestres seront de la partie, sinon c'est pas drôle.

Ce qui est drôle en revanche, c'est leur nom : les « Silicons »...

Submarine Titans est un jeu de stratégie temps réel qui permet donc au joueur de gérer l'une des trois forces en présence dans l'élément aqueux. L'environnement, qui apparaît d'ores et déjà comme fort réussi, sera géré en trois dimensions, et disposera de suffisamment d'accidents de terrain pour offrir de nombreuses possibilités tactiques, du genre « embuscade dans la grotte » ou encore « planque d'une escadrille de sous-marins d'attaque dans la crevasse du coin ». Au total, 72 unités et bâtiments différents seront au programme, le tout dans une ambiance bien prenante, gâtée par un environnement sonore moyen qui aura toutefois le mérite de tourner en 3D. On s'attend donc à un bon remake de Starcraft, avec beaucoup d'eau, et pas mal de joueurs en rab en matière de partie réseau puisqu'on pourra mouiller jusqu'à 24 joueurs dans une même partie. Glou !

Pete Boule



Les accidents de terrain permettront au joueur de planquer quelques unités dans de véritables grottes. En plus de ça, on aura la possibilité de faire pivoter la carte, histoire de changer de point de vue.

Chacune des forces en présence aura droit à une architecture appropriée. De plus, chacun des camps usera de tactiques qui lui seront propres.

Comme dans tout jeu de stratégie temps réel qui se respecte, on pourra, d'un ample geste de la souris, sélectionner une bonne vingtaine de ses unités, pour mieux écrabouiller les deux ennemis idiots qui viennent jeter un œil dans le coin, juste par courtoisie !

MTV SPORTS SKATEBOARDING

GENRE
Jeu de skateboard

ÉDITEUR
THQ

DÉVELOPPEUR
Darkblack

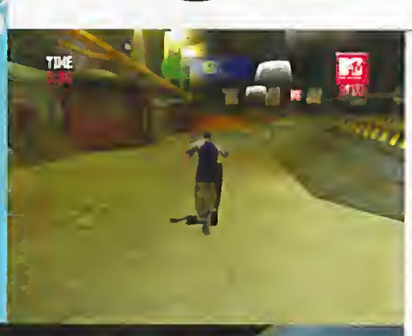
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000

Ça, c'est un triple backflip nosebone 180° goofy, ou quelque chose dans le genre.

Tiens, un jeu sponsorisé par MTV. La dernière fois que j'ai regardé cette chaîne, chez un pote qui a plein de paraboles, j'y ai vu un clip assez fabuleux : deux rappeurs obèses dans une Ferrari se faisaient poursuivre par un hélicoptère de combat. Sur chaque gros mot (comme fuck ou asshole), la chaîne en question avait rajouté un « biiiiip ! ». Juste après, un groupe de pop scandinave interprétait une chanson dont le refrain était « Tu es mon Tamagotchi ». Voilà ce qu'on donne à la jeunesse aujourd'hui. Et pendant qu'on nous abreuve de clips subversifs aux heures de grande écoute, où sont-elles, les émissions qui véhiculent les vraies valeurs, celles de la France rurale et profonde ? Tenez, prenez « Très Chasse », par exemple. En voilà une émission remarquable, malheureusement diffusée à des heures impossibles. Hier, sur le coup de 3 heures du mat', je me suis régalé. C'était une spéciale « Gibier d'eau ». L'équipe de l'émission a suivi une sympathique bande d'amis chasseurs sur l'étang de Sainte-Loutache. Un très beau reportage, avec des paysages somptueux et plein d'animaux morts. On ne s'en rend pas compte quand on ne pratique pas, mais ce n'est pas si facile que ça de décapiter un canard à coups de chevrotine. Bref, j'étais parti sur MTV. MTV Sports : Skateboarding (MTVSS) sera donc sponsorisé par la célèbre chaîne musicale américaine. L'avantage pour le jeu, c'est que la bande son sera composée de morceaux de groupes : Goldfinger, Deftones, Pennywise ou Flashpoint, pour ne citer que ceux dont les noms sont les plus faciles à écrire. Contrairement à ce que le titre pourrait laisser croire, MTVSS ne sera pas un simulateur de Panzer, mais bien un jeu de skate à la Tony Hawk Skateboarding, fabuleux titre développé par Neversoft, et qui a fait un carton sur console PlayStation et Dreamcast. En vue de dos, on dirigera son petit skateur dans 25 environnements différents (un skate-park, une rue, un immeuble...). On lui fera prendre des rampes ou des rails (bords de trottoir, rampes d'escalier...) pour qu'il puisse marquer des points en exécutant une des soixante figures possibles, au nombre desquelles figureront les classiques du genre : Grinds en pagaille, Indy, Stalefish, Nosebone, etc. En plus de la course aux high-scores, d'autres modes de jeu sont prévus. On pourra par exemple s'amuser à récupérer des icônes placés aux endroits les plus inaccessibles, ou sauter au-dessus d'une vingtaine de voitures en exécutant l'acrobatie aérienne la plus complexe possible. C'est en septembre que devrait sortir MTVSS. On saura alors si cet outsider a une chance face au poids lourd Tony Hawk 2 version PC, qui devrait arriver juste après. N'empêche, j'aime pas MTV.

Ackboo

La, c'est un mec qui fait du skate, c'est cool.



Encastré dans un capot de voiture. Triste fin pour un skater.

GENRE
Wargame temps réel

EDITEUR
SSI

DÉVELOPPEUR
Atomic Games

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2000

CLOSE COMBAT 5 OVERLORD

Durant l'ensemble de sa trop brève vie, un homme ne peut être sûr que de trois choses : sa mort, des impôts sur le revenu totalement injustes, et l'arrivée d'un épisode de Close Combat chaque année. Ce petit « jeu » se poursuit depuis quatre ans déjà, autant d'années rythmées par cinq épisodes allant de l'excellent au moyen, mais qui connaissent toujours un succès auprès de fans plus enthousiastes que jamais. Ce mutant, situé à l'exacte frontière du wargame classique et du jeu de stratégie temps réel, a d'abord fait les beaux jours de Microsoft Games (à l'époque où ceux-ci n'avaient guère que Flight Sim à nous proposer) jusqu'au dernier épisode, confié lui à nos amis de chez SSI/TLC/Mattel. La transition ne s'est pas faite sans heurts : le dernier épisode était pour nombre d'amateurs de tout poil un rien faiblard. De plus, celui-ci a aussi marqué l'arrêt des avancées techniques qui faisaient tout l'intérêt des épisodes de la série. Close Combat 5 nous arrive donc tout droit de chez les Yankees et ne propose rien de moins que la plus importante des escarmouches de la Seconde Guerre mondiale, j'ai nommé le Débarquement. A priori, c'est une bonne nouvelle : fini les cartes hivernales et transsibériennes à vous frigorifier d'ennui, à nous les belles plages normandes avec leurs escadrilles de surfers devenus culs-de-jatte à la suite d'une glisse malencontreuse sur un shrapnel abandonné de tous, ou presque.
Close Combat cinquième du nom ne diffère vraisemblablement pas beaucoup de son prédécesseur : il dispose toujours du principe des campagnes évolutives et dynamiques introduites dans le troisième volet, en apportant son cortège d'unités uniques et historiquement valides.
Le point pour lequel on peut se réjouir, en revanche, est l'accélération visible dont jouit cette nouvelle mouture. À l'usage, l'I.A. des protagonistes s'avère un peu plus finaude qu'avant : par exemple, un combattant terrifié par le feu n'hésitera plus, dans nombre de cas, à entamer un sprint pour s'abriter, au lieu de rester paralysé comme un con en attendant qu'un obus de 50 vienne lui siffler aux oreilles. On pourrait se sentir lésé par tant de carences en matière d'innovations si on ne connaissait pas ces vieux poilus de développeurs. Ces gars-là, qui ont flirté avec l'illustre série des World at War (plus connu sous le nom de « V for Victory »), ont écrit les pages les plus émouvantes du wargame avec Uta Beach, en nous prouvant que Atomic Games ne rime pas avec Erreur Historique (en plus, c'est vrai que ça ne rime pas une seconde). Les scénarios, bien nombreux et se déroulant sur une bonne douzaine de cartes, sont scriptés avec un soin et un réalisme qui font la gloire des programmeurs. Il est cependant bien dommage que ces derniers n'aient pas poussé l'aspect technique aussi loin que pour leur premier jeu : des animations plus fines, des décors en 3D, ou même une gestion encore plus corsée m'auraient fait sauter au plafond de bonheur. Soit, le contenu reste très valable, mais est-ce que cela suffira vraiment à justifier ce nouveau volet, que des joueurs auraient très bien pu scripter si Atomic s'était donné la peine de lâcher un SDK dans la nature ? Réponse à cette question angoissante au moment du test.

Bob Arctor

Des ponts tristounets, du bocage, des filles et des vaches aux grosses mamelles. Nous sommes donc en Normandie.

La carte stratégique en usage dans le mode Campagne.

Une nouvelle carte : le terrain d'aviation.

Le statut des troupes.

Pour la première fois Jeu de Rôle et Stratégie Temps Réel se rencontrent !

WARLORDS BATTLECRY

Selon la légende un héros viendra apporter à nouveau l'espoir, il lèvera de gigantesques armées et vaincra le démon par sa puissance et ses sortilèges

9 races différentes • Plus de 90 sorts • 40 niveaux • 3 modes de jeu

PC CD

www.warlordsbattlecry.com

M multijoueurs 6 joueurs

VF version française

© 2000 Mattel Interactive et ses affiliés. © 2000 SSI. Warlords Battlecry est une marque déposée.

Genre
JEU DE RÔLE MULTIJOUEUR
Développeur
BIOWARE CORP.
Sortie
MI-2001

Neverwinter NIGHTS

Moi, si je viendais d'avoir mon bac, je m'inscrirais en fac de médecine, et puis je deviendrais médecin, et puis je créerais une boîte de jeux vidéo, et puis je ferais Neverwinter Nights. Et j'en serais vachement fière, même.

Les gars de Bioware ont profité de l'ECTS pour en remettre une couche sur leur très ambitieux projet online. Pour ceux qui n'auraient pas encore tilté, je vous rappelle que ce qu'elle est en train de réaliser, la bande des toubibs canadiens, ce n'est ni plus ni moins l'adaptation complète de Dungeons & Dragons sur PC, richesse des histoires et dimension sociale comprises. En gros, le truc dont tout le monde rêve depuis des lustres, mais que personne n'a réussi à faire jusqu'à présent... À l'exception de Nihilistic, avec Vampire.

La recette du miracle telle que Bioware l'a concoctée, consiste en une belle accumulation d'ingrédients de qualité : possibilité pour un joueur d'endosser le rôle de maître de jeu, architecture réseau point à point permettant à 64 personnes de jouer simultanément sur le même serveur (voir interview), éditeur de parties et de campagnes ultra-simple et complet à la fois... À première vue, tous les éléments qui garantissent le succès d'une partie papier semblent être réunis : le maître de jeu a les moyens de créer ce que bon lui semble, et les joueurs ceux de s'y adapter. Une donnée inconnue subsiste néanmoins : quels seront les outils mis à la disposition du maître de jeu pour masteriser sa partie ? Jusqu'à quel point leur maniement sera-t-il accessible ?

En attendant de voir ce que vaut la campagne solo (des modules qu'on pourra jouer seul ou à plusieurs), les trois aspects techniques dont on peut vous parler aujourd'hui, finalement, sont ceux que Bioware a montrés à l'E3 comme à l'ECTS : le moteur graphique (incroyablement efficace), l'interface (qui n'apparaît que quand cela est nécessaire, comme dans BG2) et l'éditeur de niveaux (d'une simplicité renversante). Voilà.

PROPOS RECUEILLIS PAR WANDA

Interview

Raymond Muzyka est l'un des deux docteurs en médecine qui ont fondé Bioware. Son comparse étant resté au Canada pour superviser le « bouclage » de Baldur's Gate 2, c'est donc un Ray au planning surchargé qui a présenté ses deux jeux, lors de l'ECTS.
N.B. : ceux qui ont envie d'entendre sa douce voix peuvent trouver cette même interview en format Real Audio sur ***WWW.JOYSTICK.FR*** *(merci de ne pas trop vous moquer de mon accent anglais), dans un dossier qui a pour thème « Les différentes architectures réseau dans les jeux ».*

Interview

Joystick : En termes d'architecture client-serveur, quels choix avez-vous faits pour Neverwinter Nights ?

Ray Muzyka : Neverwinter Nights repose principalement sur une connexion en point à point, distribuée avec un serveur central qui conservera et authentifiera les personnages que vous voudrez introduire dans une partie. De cette façon, vous serez sûr de jouer avec d'autres joueurs qui suivent les règles et ne trichent pas. En fait, il y aura deux types de serveurs distribués, contrôlés par les joueurs : certains fonctionneront avec des personnages authentifiés, d'autres avec des personnages non-authentifiés. Dans ce dernier cas, les joueurs pourront faire ce qu'ils veulent : améliorer leur perso plus rapidement, générer des objets supplémentaires qu'ils utiliseront... Tout cela parce qu'il n'y aura pas de filtrage.
Nous parlons d'architecture client-serveur distribuée parce que nous avons pour objectif que les joueurs qui gèrent les parties puissent accueillir jusqu'à 64 joueurs (les clients) sur leur propre machine (le serveur). Sur ces serveurs, ils pourront créer un module en utilisant différents outils. (La trousse à outils Solstice a été rebaptisée trousse à outils Neverwinter.) Ils pourront masteriser ces parties de la même manière qu'un maître de jeu de rôle dans une partie de Donjons & Dragons, troisième édition, ou dans une campagne de Donjons & Dragons, deuxième édition. (Neverwinter utilise le système de règles de la troisième édition.) Il y aura aussi des portails entre ces serveurs distribués, qui vous permettront de passer d'un premier à un deuxième serveur, puis à un troisième, et ainsi de suite. Ce sera donc un réseau de serveurs qui pourra s'étendre presque indéfiniment. Même si différents serveurs apparaissent ou disparaissent, il y aura toujours une sorte de réseau de serveurs, parmi lesquels vous

pourrez en choisir un. Par exemple, un joueur pourra créer un serveur sur son ordinateur personnel, avec un château où ses amis viendront s'équiper avant de s'aventurer dans le monde de Neverwinter. De la même manière, quelqu'un d'autre pourra créer une zone d'aventure, et les deux joueurs qui maintiendront ces serveurs pourront ensuite créer un portail entre leurs serveurs, qui permettra aux aventuriers de voyager entre ces 2 mondes aussi simplement que s'ils passaient une porte ou un portail.

À l'heure actuelle, avec ce genre d'architecture point à point, il est recommandé de jouer avec seulement trois ou quatre personnes. Comment parvenez-vous à faire jouer 64 personnes sur un même serveur ?

Je ne vois pas bien pourquoi vous ne seriez pas capables d'avoir plus de trois ou quatre personnes connectées avec vous. Baldur's Gate permet à six joueurs de se connecter simultanément, par exemple, et d'autres jeux proposent plus que cela. C'est une question d'architecture du jeu. Nous avons conçu Neverwinter Nights pour permettre un maximum théorique de 64 joueurs ayant des connexions raisonnables. Certains peuvent avoir des modems, d'autres peuvent avoir des connexions plus rapides. Nous essayons de minimiser la taille des paquets envoyés de part et d'autre. C'est ainsi que nous espérons y parvenir. Il est possible que d'autres jeux n'aient pas l'intention d'atteindre ce nombre. Mais ça a toujours été notre objectif et nous allons faire de notre mieux pour l'atteindre.

Va-t-il y avoir encore beaucoup de jeux développés avec cette architecture point à point ?

Je ne suis pas vraiment sûr. Je ne peux pas parler pour les autres développeurs. Je pense que le modèle client-serveur distribué de Neverwinter, que je viens de vous décrire, sera très populaire. En tout cas, je l'espère. Nous allons faire de notre mieux pour sortir un jeu qui réjouira tous nos fans.

Est-ce que Baldur's Gate 2 n'est pas un peu dépassé, en comparaison ?

Je pense que Baldur's Gate 2 et Neverwinter Nights ont des objectifs et des moteurs très différents, et qu'il faut les voir dans une continuité. Baldur's Gate 2 est avant tout un jeu solo, dans lequel on peut jouer en multijoueur en mode coopératif : l'histoire est la même que dans le jeu solo, mais on peut la vivre avec cinq personnes en plus, donc six au total. Neverwinter a été conçu dès le début comme un jeu multijoueur. Il a donc des outils d'édition de parties, des maîtres de jeu qui les masterisent et créent une base de serveurs distribués, et enfin un serveur central qui conserve les personnages. Il propose aussi, pour ceux qui le désirent, un jeu solo d'une durée raisonnable : de 60 à 80 heures de jeu pour un joueur de base. On peut comparer cela aux 250 heures de Baldur's Gate 2 (60 à 70 heures sans les quêtes annexes). Je pense que les deux jeux ont une audience différente. Ils ne sont pas concurrents. D'un côté, Neverwinter vise plus le jeu multijoueur dans lequel vous pouvez interagir avec plus de personnes tout en conservant une histoire solo. De l'autre côté, Baldur's Gate 2 est plus un jeu solo auquel on peut jouer en coopération avec ses amis. Je pense que ce sont d'excellents jeux et je suis fier des deux.

Dans les jeux multijoueurs, l'un des principaux soucis des développeurs est de réussir à créer un monde vivant, qui évolue. Quelle solution avez-vous apportée à ce problème ?

Nous créons des décors, des personnages, des monstres, des zones, et c'est à chaque maître de jeu d'en faire ce qu'il veut. Ces éléments que nous mettons à leur disposition sont tous issus de Neverwinter, parce que c'est la licence que nous possédons. C'est ensuite à eux de décider comment utiliser ces décors et ces monstres avec lesquels ils peuvent peupler leurs mondes. Ils peuvent également introduire les dialogues de leur choix. C'est vraiment à eux d'utiliser la puissance de leur imagination pour faire ce qu'ils veulent.

Tout ce qu'il faut pour que le monde vive et évolue est déjà dans la boîte ?

Je crois que oui. Nous sortirons des packs d'éléments additionnels, si c'est ce que vous voulez dire. Nous en sortirons sûrement certains à télécharger gratuitement et d'autres, plus complets, qui seront vendus en boîte.

Il y a différentes approches et modèles économiques en ce qui concerne le jeu multijoueur. Pourquoi vous reposez-vous uniquement sur une vente en magasins ?

Je ne pense pas que l'on puisse parler d'une sortie uniquement en magasins. Je pense qu'il y aura une communauté vivante qui se construira autour des modules que nous créons, ou de ceux que nos fans créeront. Je crois qu'il y aura une demande pour du contenu additionnel, et nous essaierons certainement de répondre à ces attentes en fournissant de nouvelles zones de jeu et de nouveaux décors. Par exemple, si l'on a un décor de château, on pourra en faire des variantes : un château vraiment horrible ou un autre réellement beau. Les joueurs eux-mêmes pourront construire de nouveaux décors que les gens utiliseront pour créer de nouvelles zones de jeu. Ils pourront créer de nouveaux monstres. Créer une nouvelle animation sera plus difficile, mais également possible. Nous pourrons fournir de nouveaux sorts, de nouveaux scripts d'Intelligence Artificielle... Tous ces éléments, espérons-le, apporteront une réelle valeur ajoutée aux possibilités de création des joueurs qui le souhaiteront.

France.sports.com

© TempSport - photo : SEGUIN FRANCK

Toute l'actualité du football en direct et en continu sur Internet

Retrouvez toute l'actualité sportive en temps réel, l'intégralité des résultats du jour, les dernières statistiques et les premières analyses. Vivez l'exploit et l'émotion en direct et en continu avec France.sports.com qui vous relie au monde du sport d'un simple clic.

www.france.sports.com - Tous les sports en direct

Genre
AVENTURE/ACTION À LA 3e PERSONNE
Développeur
ILLUSION SOFTWORKS (TCHÉQUIE)
Sortie
SECOND TRIMESTRE 2001

Mafia

Parfois, la vie, c'est cool. On se balade sur un salon rempli d'Anglais, en se disant qu'on serait mieux chez soi sur son canapé, à bouffer des Curly en matant « Les Z'amours ». On rentre presque au hasard dans une pièce anodine en s'attendant à voir tourner un jeu banal, et là, on se prend une grosse claque. Une très grosse claque même, avec de la bave qui coule sur le menton, et on se dit que, finalement, on a bien fait de venir.

Oui, on a bien fait de venir

Nous savions déjà, de longue date, que les Tchèques d'Illusion Softworks nous préparaient un Hidden & Dangerous 2, évidemment très attendu vu la quantité de bonheur ludique que nous avait fourni le premier épisode. Ce qu'on savait moins, c'est qu'ils développaient en parallèle un autre jeu qui s'annonce tout aussi fabuleux : Mafia.

Dans Mafia, on incarnera un gangster débutant qui, pour se faire une place au milieu des pontes de la Cosa Nostra, devra remplir une vingtaine de missions principales émaillées de nombreuses sous-quêtes facultatives. Avec son costard classe et ses cheveux gominés, le malfrat de haut vol qu'on incarnera occupera ainsi ses journées de boulot à descendre ses rivaux, attaquer des banques ou frimer au volant de sa caisse dans les rues de la ville. Le jeu se jouera en vue à la troisième personne, et on aura le choix du mode de déplacement. Selon la mission, on pourra opter pour la marche à pied ou le confort d'une traction-avant dernier cri. Le nombre de véhicules présents devrait d'ailleurs être impressionnant,

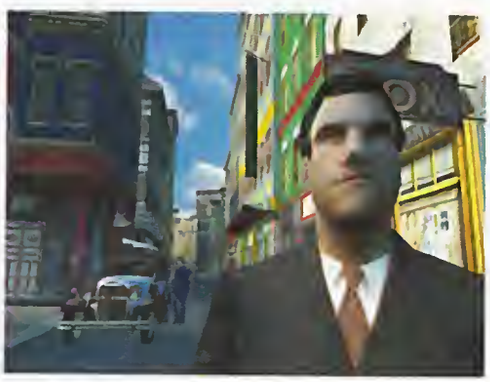
À l'inverse du cinéma qui a consacré de nombreux films à l'Organisation (« Le Parrain », « Les Affranchis », « Donnie Brasco »...), le jeu vidéo s'en est très rarement inspiré. Illusion Softworks devrait réparer cette erreur de belle manière.

puisqu'on nous annonce pas moins de soixante engins différents à conduire. Malgré le fait que Mafia ne soit qu'au début de son développement, nous avons déjà pu admirer un bon paquet de voitures parfaitement modélisées, avec des reflets dynamiques sur la carrosserie et un comportement routier très réaliste. Les développeurs nous ont d'ailleurs avoué qu'ils étaient tellement contents du moteur physique développé pour ces voitures, qu'ils projettent de l'utiliser dans un jeu de course à part entière. Évidemment, l'équation « gangsters plus voitures » donnera lieu à des courses-poursuites le flingue à la main, un sport que nous avons trop peu l'occasion de pratiquer sur nos moniteurs.

Mafiosi Madness

Là où Mafia a surpris tout son monde, c'est au niveau de la réalisation. La raison en est simple : le jeu utilisera le même moteur 3D que Hidden and Dangerous 2. Toute une ville américaine des années 30 sera reproduite sur une vingtaine de kilomètres carrés, avec certains sites en banlieue (aérodrome, fermes et maisons à l'écart). Partout, on trouvera un trafic automobile et un grand nombre de piétons déambulant, un peu comme dans Midtown Madness mais en cent fois plus beau. Vous pouvez vous en rendre compte sur les impressionnantes photos d'écran qui parsèment ces pages, la qualité des textures devrait vraiment tuer la gueule. Et je ne vous parle pas des lumières dynamiques qui s'appliqueront en temps réel sur le personnage, de la profondeur du champ de vision, et de tous ces détails qui devraient faire de Mafia une nouvelle référence en termes de qualité graphique à sa sortie.

Néanmoins, si nous avons eu droit à une jolie démo technique des capacités du nouveau moteur 3D tchèque, nous avons très peu d'infos sur le jeu en lui-même. Et vous le savez bien, plus que la réalisation, c'est le gameplay qui déterminera la qualité d'un titre. On devra donc attendre la mi-2001 pour savoir si Mafia est bien la merveille qu'on a pu pressentir lors de cet ECTS.



Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL

Développeur
BLIZZARD ENTERTAINMENT

SORTIE PRÉVUE
FIN 2001

WARCRAFT III

Il y a longtemps, Blizzard était synonyme de fraîcheur innovante. Puis, au fil des années, au fil des succès, la fraîcheur s'est transformée en froidure. Aujourd'hui, c'est presque avec un frisson dans le dos qu'on les entend nous asséner leurs deux millions de ventes pour Diablo II, leurs sept millions et demi de comptes actifs Battlenet, leurs seize millions de pubs vues par jour... Et Warcraft III ne fait pas exception à la règle : au départ, son concept était suffisamment innovant pour nous laisser espérer le meilleur. Mais maintenant que l'aspect jeu de rôle ne représente plus qu'une partie minime du gameplay, maintenant que l'aspect tactique diminue comme une peau de chagrin (les possibilités de micromanagement des batailles, présentées comme l'un des points forts de Warcraft III, ressemblent de plus en plus à des vœux pieux), on a vraiment l'impression qu'ils vont essayer de nous refourguer un Warcraft de plus. Un peu comme ce qu'ils ont réussi avec Diablo II.
Remarquez, c'est de notre faute aussi : si nous nous en contentons, pourquoi feraient-ils des efforts pour nous offrir autre chose ?

Avec une date de sortie qui glisse à chaque fois un peu plus, on n'est pas près de le voir sortir, le Warcraft III. Mais que fait la police ?

Allez, je suis trop mauvaise langue. Car Warcraft III, que je viens un peu de vous présenter comme un produit marketing, possède quand même un certain nombre de qualités : sur le plan visuel, tout d'abord, il en jette bien, avec ses couleurs qui colorient joliment, ses lumières qui illuminent gaiement et son moteur qui tourne rondement. Sur le plan de l'univers, ensuite, il nous fait replonger avec délice dans la mythologie warcraftienne, avec les cinq camps différents que sont les orcs, les humains, les démons, les morts-vivants (alias Joystick en plein bouclage) et on-ne-sait-toujours-pas-qui. Pour finir, n'oublions pas les créatures neutres, les quêtes à accomplir pour gagner en expérience, les objets magiques à récupérer, l'éditeur de campagnes, les possibilités multijoueur. Bref, à part un nouveau glissement de date de sortie, on n'a rien appris de nouveau lors de cet ECTS.

Genre
SIMULATION/ STRATÉGIE

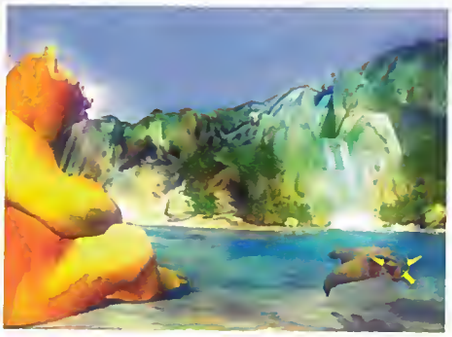
Développeur
LIONHEAD STUDIOS

Sortie
BIENTÔT

Black & WHITE

Sur la fiche produit de Black & White, à la rubrique « Genre », il est écrit « Jeu de Rôles ». Hahaha, laissez-moi rire. Le seul à qui Black & White offrira jamais l'occasion de jouer un rôle, c'est Peter Molyneux. Car pour ça, le gars Peter, il est vraiment incroyable. Et ne croyez pas qu'on yoyote de la touffe : si on vous le répète constamment, c'est parce qu'il réussit chaque fois à nous épater un peu plus. À l'ECTS par exemple, il était partout : chez Microsoft pour faire l'apologie de la X-Box, chez nVidia pour vanter les mérites de la GeForce, et dans une suite d'hôtel, à côté du salon, pour présenter son jeu. Réussir cet exploit sans se faire cloner, ni perdre en crédibilité, ni péter une durite, ça relève du miracle. Et pourtant, le Peter Molyneux avec qui nous avions rendez-vous, à quelques heures de la fin du salon, nous a encore une fois gratifiés d'un grand show.

On ne sait toujours pas si Black & White va être un vrai jeu. En revanche, on est de plus en plus persuadé que ce sera très étonnant.



Selon sa technique préférée, il a accompli des prouesses en jouant le modeste, et dit des horreurs en parlant tout doucement. Mais qu'avons-nous vu de neuf ? Que B&W est encore plus beau, que son monde est encore plus vivant, et que la gamme de nos actions s'y est encore étendue. Il n'empêche qu'en tant que dieu, on se sent toujours sacrément exclu du terrain. Car avec son Intelligence Artificielle évoluée, le petit monde de Black & White (tant au niveau des villageois que de notre créature) donne l'impression qu'il pourrait très bien fonctionner sans nous. D'ailleurs, à la réflexion, toutes les démos de Peter Molyneux qu'on a vues ont quasiment toujours consisté à mettre des grains de sable dans des rouages bien huilés. Qu'en sera-t-il lorsque nous essaierons de participer à « l'histoire » du jeu ? C'est-à-dire quand nous partirons à la recherche des 200 parchemins qui ont été dispersés dans le monde, pour accomplir les challenges qu'ils recèlent : défi simple (trouver un certain objet), logique (un puzzle) ou complexe (une mission de stratégie temps réel) ? Que se passera-t-il quand ce merveilleux conteur qu'est Peter Molyneux ne sera plus à côté de notre PC pour nous faire rêver ?

ECTS

Genre
TPP (TIR À LA PREMIÈRE PERSONNE)

Développeur
REWOLF SOFTWARE

Sortie
NOVEMBRE 2000

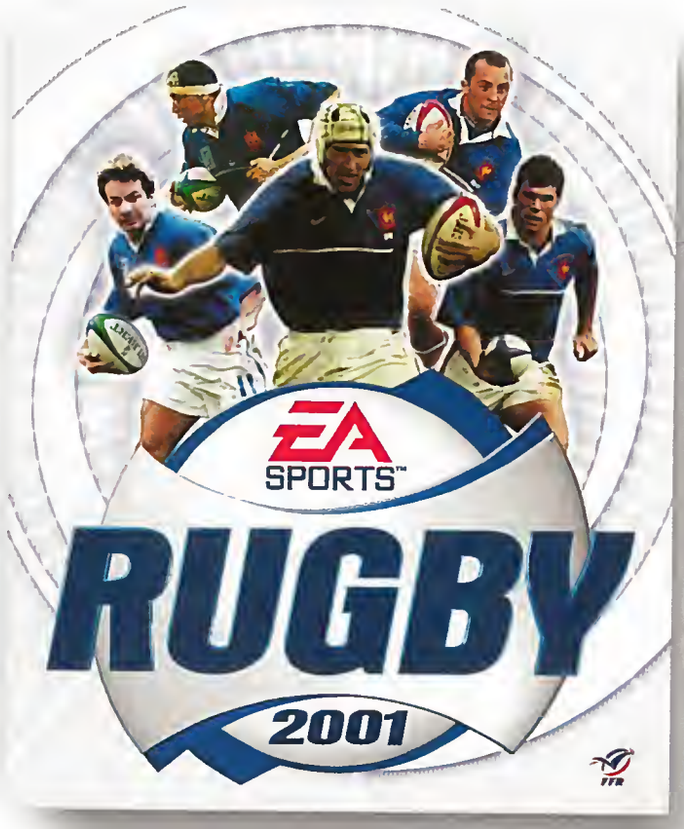
Les gars de Rewolf ont piqué à Valve leurs ambitions et le moteur 3D d'Half-Life. À part ça, tout le reste est d'eux.

Gunman CHRONICLES

Rubrique courrier des lecteurs : le petit Nosgoth, de Hotmail, me demande où trouver de l'argent pour développer un jeu vidéo. La réponse est simple : il faut se débrouiller sans. De toute façon, comme le dit ma maman, « Quand on aime les jeux vidéo, c'est qu'on a du temps à perdre ». Alors, au lieu de bêtement jouer en réseau, pourquoi ne pas se réunir pour essayer de développer un jeu ? L'avantage d'un univers comme celui de Quake et d'Half-Life, c'est sa communauté : tout est fait pour permettre au péquin moyen (notez que quelques connaissances en informatique ne peuvent quand même pas faire de mal) de faire ses propres niveaux, ses propres armes, ses propres textures... Même de modifier l'Intelligence Artificielle de ses persos. Bref, il peut faire un vrai jeu si ça lui chante.

C'est exactement ce qui est arrivé aux petits gars de Rewolf : ils ont commencé par créer un contenu original pour Half-Life, avec pour objectif de le distribuer gratuitement, via le Net ou autre. Et puis d'idée en idée, ils ont fini par construire un vrai jeu, avec une vraie histoire, avec 4 vraies planètes distinctes, avec des vrais monstres originaux qui possèdent une vraie Intelligence Artificielle, plus chiadée – qu'ils disent – que dans Half-Life, avec un vrai arsenal, à la fois bizarre (inspiration mixte western et S-F) et modulable (32 possibilités au final)... Et avec 40 heures de vrai jeu qui, dès la première prise en main, n'ont absolument rien à voir avec le Half-Life initial. À tel point que le jeu sort aujourd'hui en « stand alone » (il ne sera pas nécessaire d'avoir HL pour y jouer) et que nos amateurs vont être grassement payés par Sierra si Gunman a du succès. Alors ? Toujours envie de perdre votre temps à jouer ? Un tuyau : si ça vous tente, les deux SDK (le light et le pro), et Worldcraft, l'éditeur de niveaux, sont maintenant dispos sur le ftp de Joy.

UN SEUL TWICKENHAM, UN SEUL MURRAYFIELD, UN SEUL STADE DE FRANCE, LE SEUL JEU DE RUGBY.



PC CD

Rentrez dans des mêlées agitées, faites des passes volleyées, des essais de folie, des plaquages en règle et dégagez des 22 mètres.

EA SPORTS

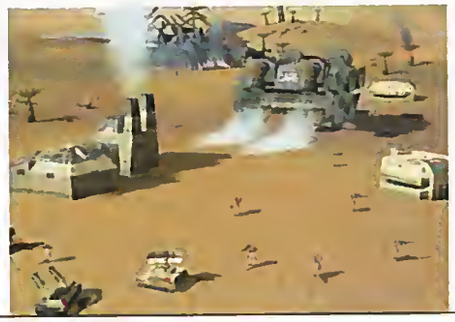
© 2000 Electronic Arts, le logo Electronic Arts, EA SPORTS et le logo EA SPORTS sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. EA SPORTS est une marque d'Electronic Arts ™ Inc. Les logos de la FFR et du XV de France sont des marques commerciales de la Federation Française de Rugby

Genre
STRATÉGIE TEMPS RÉEL
Développeur
THE BITMAP BROTHERS
Sortie
1ER TRIMESTRE 2001

Les Bitmap Brothers, vétérans des années 80, reviennent sur le devant de la scène avec un jeu de stratégie temps réel qui attire l'œil.

Z2

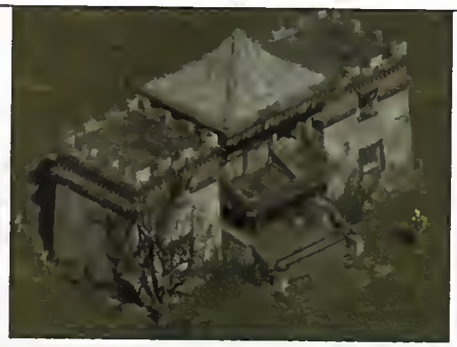
Z2, c'est évidemment la suite de Z, le jeu. Parce qu'il existe aussi « Z », le film, un excellent thriller politique avec Yves Montand. Ça se passe dans un pays qui ressemble à la Grèce, où un petit juge se bat contre un quarteron de généraux fascistes qui ont maquillé un crime politique en accident de la circulation. Même qu'à la fin, Yves Montand, il meurt, et les généraux prennent le pouvoir en foutant tout le monde en prison. Bien, maintenant que j'ai gâché le film à tous ceux qui n'aurait pas encore eu la chance de le voir, parlons un peu de Z2, suite de Z, le jeu. Pour ce nouvel opus, les Bitmap Brothers ont décidé de faire plus classique. Z2 ressemblera davantage à un jeu de stratégie temps réel traditionnel à la Earth 2150, par exemple, que son grand frère. En plus des usines à capturer, il sera désormais possible de construire ses propres bâtiments où on le souhaite. Inutile de vous dire que cela devrait changer assez radicalement le style et le rythme du jeu. On gardera en revanche le principe des territoires à conquérir et des petits robots en nombre limité. Disposant chacun de compétences spécifiques, ils seront plus ou moins efficaces selon le véhicule de combat qu'on mettra entre leurs mains. Le nombre de machines de guerre différentes devrait d'ailleurs être beaucoup plus important que dans le premier Z. Le champ de bataille s'étendra au ciel puisque de nombreuses unités aériennes seront disponibles. Enfin, ai-je besoin de préciser que le jeu passera intégralement à la 3D ? Le moteur graphique s'annonce d'ailleurs fort sympathique même si, sur la version qui nous a été présentée lors de cet ECTS, il faut bien avouer que ça ramait à mort. Pas de souci d'après eux : les Bitmap Brothers ont encore 6 mois pour optimiser tout ça.



Genre
RÔLE / ACTION

Développeur
BLIZZARD ENTERTAINMENT

Sortie
MI-2001



Si vous trouviez un filon qui permet de toucher le jackpot à tous les coups, est-ce que vous ne continueriez pas à miser, vous ?

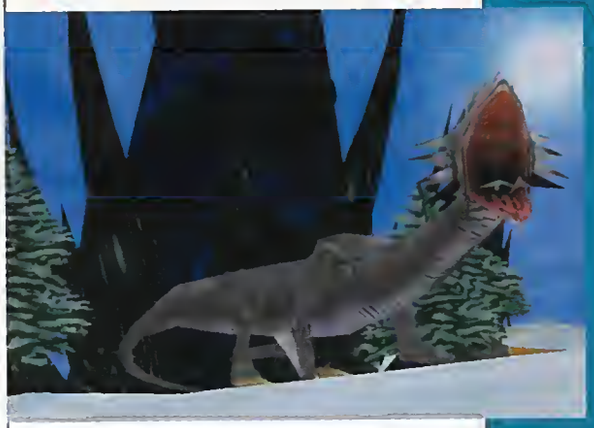
DIABLO II

PACK D'EXPANSION

Contrairement à d'autres sociétés, Blizzard a choisi le modèle de la gratuité, pour le service online à ses joueurs. Cela ne garantit pas pour autant la qualité dudit service, notez bien, vu que le développeur californien verrouille complètement l'accès à ses ressources, côté serveurs. Mais bon, en attendant, comme il ne facture pas aux joueurs son service online, il faut bien qu'il se rattrape sur autre chose. Et devinez avec quoi il fait son beurre ? Les add-on, pardi : toute l'infrastructure est déjà en place ; il ne leur reste plus qu'à produire du contenu.

En l'occurrence, pour une somme minime (genre 250 francs), cet add-on qui ne porte pas encore de nom (Blizzard ne s'est pas encore décidé) vous offrira une nouvelle campagne, dans les Barbarian Highlands du Nord, et deux nouvelles classes hybrides guerriers-magiciens : l'Assassin et le Druide, possédant chacun une trentaine de compétences ou sorts uniques.
Et pour tout de suite contredire ces belles promesses, sachez que les Assassins n'utiliseront pas de sorts, mais des objets magiques. En contrepartie, ils feront plein de trucs en maîtrisant les pouvoirs de leur esprit et le combat à mains nues, un peu comme Pete Boule, mais sans poivrières. Les Druides, quant à eux, pourront contrôler les créatures vivantes et les forces élémentaires de la nature. Mais le plus cool, c'est lorsqu'ils se métamorphoseront en animaux et, sous ces formes, feront appel à d'autres pouvoirs. Pour compléter le tableau, sachez enfin que cet add-on apportera son lot de nouvelles créatures et de nouveaux boss, des environnements interactifs (tours d'assaut, remparts fortifiés, etc.), des centaines de nouvelles armes, armures et objets magiques (notamment des objets de quête spécifiques à chaque classe), ainsi que de nouvelles combinaisons pour le Cube Horadrim. Voilà.
Vous en savez autant que nous maintenant.

ECTS



Genre
JEU DE RÔLE MASSIVEMENT MULTIJOUEUR

Développeur
VERANT INTERACTIVE

Sortie
HIVER 2000

EVERQUEST
The Scars of Velious

UN JOUR, LE PETIT VELIOUS FUT ATTAQUÉ PAR UNE BANDE DE CHIENS ENRAGÉS. DE CE TRAGIQUE ÉPISODE, IL A GARDÉ D'HORRIBLES CICATRICES.

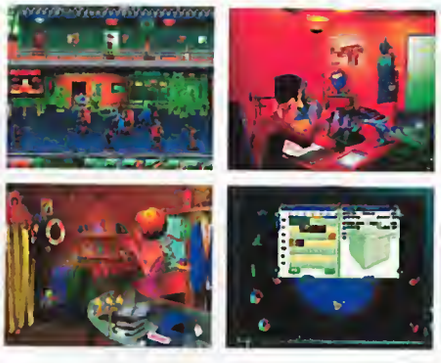
Les cicatrices du petit Velious seront donc le thème principal de ce deuxième add-on pour EverQuest, dont le prix devrait être de l'ordre de 150 francs. De quoi ravir les quelque 270 000 abonnés du jeu… Ou presque, car contrairement à The Ruins of Kunark (le premier add-on pour EQ), il nécessitera la possession du jeu au préalable, et il s'adressera à des joueurs relativement expérimentés, dont les personnages auront de préférence un niveau au moins égal à trente. Mais ceux qui répondent à ce critère (une très grande majorité, selon Verant) auront la joie et le privilège de découvrir, au sud d'Antonica, un nouveau continent tout gelé, accessible grâce à de nouveaux bateaux. Au travers de plus de seize zones différentes de quêtes (grottes de glace, cavernes de cristal, tours gelées, etc.), Velious vous fera rencontrer tout un tas de créatures (certaines ne seront que des variations de créatures déjà existantes, d'autres entièrement nouvelles), comme des dragons des glaces, des orcs et gnomes des neiges, des ours des cavernes, des géants des tempêtes, des hommes-loutres…

Mais les améliorations apportées au jeu ne seront pas uniquement quantitatives (20 % de monde en plus, en l'occurrence) ; elles s'inscrivent aussi dans la tendance amorcée depuis quelques mois par Verant, avec des patches qui tombent régulièrement en apportant tout plein de nouvelles fonctionnalités pour le jeu. The Scars of Velious promet donc aussi d'être un grand bond en avant sur le plan qualitatif, avec des décors et des personnages trois fois plus détaillés qu'avant, des textures deux fois plus grosses et, surtout, un gros effort sur l'interface du jeu.
Les développeurs promettent notamment plusieurs fenêtres de chat, positionnables et configurables à loisir, et un meilleur contrôle sur les éléments à faire apparaître à l'écran.

ATTENTION, UNE MAUVAISE GESTION PEUT ENTRAÎNER DES CRAMPES D'ESTOMAC.

AIRLINE Tycoon

FAITES DÉCOLLER VOTRE COMPAGNIE AÉRIENNE



Quand on dirige une compagnie aérienne il faut s'attendre à tout donc savoir tout faire. Gérer le personnel, le timing, les vols, la maintenance des avions mais aussi les menus à bord, sans parler de la concurrence déloyale. Avec plus de 200 itinéraires et 48 aéroports, jouable en réseau jusqu'à 4 joueurs, voici de quoi assouvir les gros appétits.

DISTRIBUÉ PAR

ELECTRONIC ARTS

POUR LES AFFAMÉS DE GESTION ET DE STRATÉGIE

MONTE CRISTO
THE MANAGEMENT GAMES COMPANY
www.montecristogames.com

REFLEXION FAITE

Genre
COURSE OFF-ROAD

Développeur
CODEMASTERS

Sortie
NOVEMBRE 2000

Insane

La recette de Insane sera simple : des grosses caisses pleines de chevaux-moteurs, un terrain tout bosselé, et une demi-douzaine de tarés qui se courent après.

Les courses de bagnoles, on ne peut pas dire que c'est un genre ludique qui pousse à l'innovation. Pourtant, Codemasters se retrousse les manches et s'apprête à sortir un jeu d'caisses bien sympa et disposant de nouveaux modes de jeu plutôt originaux. Parmi les sept types d'épreuves proposés par Insane, on retrouvera bien sûr les grands classiques. Citons par exemple le mode Off-road race, un genre de course autour d'un circuit (un vague chemin de terre circulaire, en fait), ou encore le mode Jamboree, un parcours de portes en portes rappelant le Rally Baja de Motocross Madness. À côté de ça, nous aurons droit à des modes de jeu plus originaux directement inspirés de shoots à la première personne. Imaginez un Deathmatch à coups de pare-chocs, un Capture The Flag en bagnole, dans lequel il suffira de toucher son adversaire pour lui voler le drapeau, ou encore un mode Gate Hunt, avec deux équipes qui s'affronteront pour le contrôle de différents points de passage. Inutile de vous dire que tout ceci devrait être vraiment fendard en réseau.

L'orientation du jeu sera volontairement axée Arcade, avec une prise en main facile du bolide et un gameplay étudié pour le fun immédiat. Les vingt voitures à piloter disposeront tout de même de comportements physiques réalistes au niveau de l'inertie à l'accélération, des suspensions ou encore des dommages. Côté réalisation, on peut s'attendre à quelque chose de sympathique, avec notamment de jolies ombres portées en temps réel et plus de vingt environnements champêtres différents, dans lesquels on s'ébattra comme des petits gorets motorisés.

Genre
SIMULATEUR DE VOL

Développeur
MADDOX GAMES

Sortie
1er TRIMESTRE 2001

IL2 STURMOVIK

CET ECTS A CONFIRMÉ L'ÉMERGENCE DE NOUVEAUX DÉVELOPPEURS TALENTUEUX VENUS DE L'EST. LES RUSSES DE MADDOX GAMES SONT DANS LE PELOTON DE TÊTE, ET ILS PRÉPARENT, POUR L'ANNÉE PROCHAINE, UN SIMULATEUR DE VOL PROMETTEUR.

Vu que la majorité des studios de développement sont américains et que les Américains sont tous de sales ethnocentriques, les joueurs ne connaissent en général qu'une partie de la Seconde Guerre mondiale, celle impliquant les GI. Si les cieux d'Europe de l'Ouest ou du Pacifique nous sont donc familiers, ceux du front russe restent pratiquement vierges de tout pilote virtuel. IL2 Sturmovik s'apprête à réparer cette « injustice ».
L'IL2 Sturmovik était un avion russe réputé pour sa résistance. À tel point d'ailleurs que les pilotes allemands l'avaient surnommé « l'avion en béton », étonnés de ne pas le voir partir en flammes après quelques bonnes rafales de mitrailleuses. Ce ne sera pas le seul avion pilotable dans le jeu : dix-sept zincs, appartenant aussi bien à l'armée russe qu'à la Luftwaffe, seront aussi disponibles. Parmi ces oiseaux de guerre, nous trouverons les premiers Migs, les LaGG-3s russes, ou encore les Stukas et les He-111 allemands. Accompagnant ce bestiaire aérien, plus de soixante unités terrestres ou navales serviront de cibles aux avions spécialisés dans les missions air-sol. Si vous avez parmi vos amis un météorologue qui officia durant la Seconde Guerre mondiale, il pourra vous confirmer qu'à cette époque, le froid fut très intense sur le front de l'Est et joua un rôle important dans la défaite allemande.
C'est pourquoi IL2 Sturmovik tiendra particulièrement compte de la météo. Ainsi, le cycle des saisons sera respecté, avec des textures changeantes et une prise en compte de la température extérieure dans le modèle de vol des avions. Nous pourrons aussi admirer les traînées de condensation laissées par les appareils, un détail utile pour repérer les ennemis à longue distance.

Genre
ÉCONOMIE ET TACTIQUE EN TEMPS RÉEL
Développeur
BLACK CACTUS
Sortie
MI-2001

Warrior KINGS

Le premier jeu du studio anglais Black Cactus n'a rien de terriblement original. Mais n'est-ce pas dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes ?

Savoir faire son marché, c'est un art beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît. Mais pour Warrior Kings, les petits gars de Black Cactus (des anciens d'Eidos, de Bullfrog et d'autres studios anglais prestigieux) semblent avoir été assez bien inspirés : une pincée d'ambiance historique à la Age of Empires, une touche orientale à la Shogun : Total War, une larme de gestion à la Settlers, un soupçon d'Intelligence Artificielle à la Peacemakers, un dé de Command & Conquer pour la gestion du brouillard de guerre, et une bonne dose de 3D à la mode actuelle… Bref, de quoi nous faire un jeu bien riche et bien prenant.

Pour parvenir à l'objectif ultime – en l'occurrence, régner en maître sur le monde médiéval fantastique d'Orbis – vous devrez apprendre à entraîner une armée, à gérer une économie, à faire la guerre, à pratiquer l'art de l'espionnage, à invoquer les forces obscures… en choisissant la voie du bien ou celle du mal.

Il est évidemment beaucoup trop tôt pour nous emballer sur ce jeu, mais ce que nous avons pu en voir lors de l'ECTS paraît assez prometteur sur deux plans : la gestion des ressources (avec une mise en scène apparemment assez poussée de l'économie du monde d'Orbis) et la richesse tactique des combats. Sur ce dernier plan en particulier, la lenteur avec laquelle les formations évoluent paraît un excellent gage de qualité. Dans Warrior Kings, en effet, contrairement à tous ces jeux qui nous promettent une maîtrise tactique des combats, le micro-management ne sera pas un vain concept. Le choix de nos unités (infanterie légère, infanterie lourde, cavalerie légère, cavalerie lourde, engins de siège… quarante types différents au total), celui de leur formation (attaque, défense ou de mouvement) et leur positionnement par rapport au terrain seront cruciaux pour gagner les combats. Plutôt sympa, non ?

GRAVIS

Be a Control Freak!

Soyez les Maîtres du jeux ! Maîtrisez votre vie comme vous contrôlez le destin des personnages de vos jeux grâce à Gravis.
Des Joysticks et des Manettes vous procurant la sensation et la puissance qui est au plus profond de vous. Devenez un as de la commande –
à partir de 89$^{Frs\ TTC}$ jusqu'à 399$^{Frs\ TTC}$ - chez: cdandco Komogo serap SURCOUF et autres bons revendeurs de jeux.

Décidez du prix que vous allez gagner!

Pour de plus amples informations sur notre jeu-concours Instigateur, procurez-vous un dépliant dans l'un des magasins participant au jeu

Genre
DÉMOLITION À LA PREMIÈRE PERSONNE
Développeur
VOLITION
Sortie
FIN 2001

RED Faction

Imaginez un Quake-like où vous pourriez exploser non seulement tous vos ennemis (et dans un jeu de ce type, les ennemis, ce n'est pas ce qui manque), mais aussi tout le décor ! Eh bien, voilà ce que propose Red Faction : un monde entièrement interactif, aux possibilités multiples, et surtout cataclysmiques. Pour débusquer vos ennemis, il vous suffira de réduire en poussière ce qui leur sert de planque. Pour rentrer dans une pièce, vous pourrez indifféremment pousser la porte ou faire tomber les murs. Pour prendre une douche, une petite salve dans une canalisation d'eau fera l'affaire.
Pour échapper à des ennemis qui vous cernent de toutes parts, hop, une roquette dans le sol, et vous vous enfuirez par le niveau inférieur. Et après vous, le déluge ! C'est un peu le bonheur, n'est-il pas ?

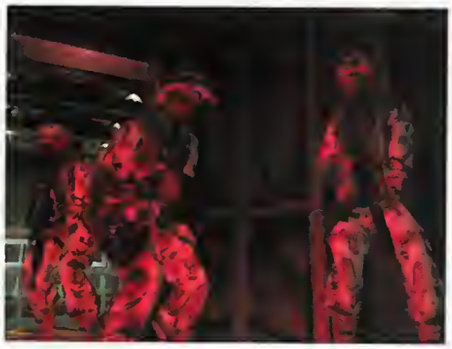
Adrian, il est trop bien, ce jeu. Je peux tout péter dedans ! Mais viens voir, Adrian, viens voir tout ce qu'on peut faire !

Bon, étant donné que la date de sortie du jeu est encore assez loin, il y a tout un tas de questions auxquelles les développeurs ne peuvent pas encore répondre. Exemple : aura-t-on le droit de casser absolument tout ? Sans doute pas, sinon ça tournerait assez vite au grand n'importe quoi.
Et puis si on détruit tout, qu'est-ce qu'il nous restera pour jouer ? Exemple : si on explose les générateurs d'énergie, comment on fera pour y voir ? Comme les conséquences de vos actions seront résolues en temps réel par des algorithmes de physique, ce sont toutes ces questions que les mecs de Volition doivent déjà se poser afin de nous régler un gameplay aux petits oignons. Les munitions seront-elles limitées ? Y aura-t-il des matériaux impossibles à détruire ? Comment nous obligeront-ils à suivre une histoire si on peut s'enfuir par n'importe quel trou ? Hum, voilà qui reste encore bien mystérieux...

Genre
SHOOT TACTIQUE
Développeur
RED STORM
Sortie
OCTOBRE-NOVEMBRE 2000

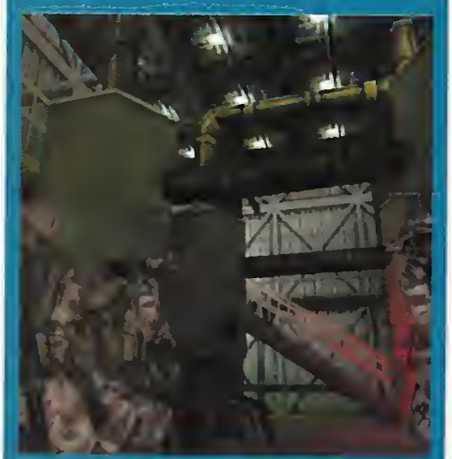
RAINBOW SIX
Covert Operations

Après la sortie de Rainbow Six, les gars de chez Redstorm se sont fait exploser leur boîte aux lettres électronique par les questions des fans sur les différents aspects de la lutte antiterroriste. « Alors, qu'ils se sont dit, pourquoi ne pas sortir une encyclopédie qui pourrait répondre à toutes les questions que ces abru... euh, que ces passionnés se posent ? » Et hop, voilà Covert Ops : des milliers de kilo-octets de textes traitant de sujets aussi folichons que « Comment tuer des terroristes ? », « Avec quelles armes tuer des terroristes facilement ? », ou encore « Comment tuerons-nous des terroristes dans le futur ? ». Chaque article sera accompagné de vidéos : interviews de Tom Clancy, d'anciens militaires d'élite et même, plus glauque, d'un ex-sergent moustachu qui, depuis son stand de tir, vous expliquera tous les avantages de tel ou tel fusil d'assaut en lâchant quelques rafales pour argumenter son propos...



Red Storm qui se lance dans l'encyclopédie interactive, c'est un peu étonnant. Rassurez-vous, il ne sera toujours question que de flingues, de militaires en cagoules, surentraînés, et de vilains terroristes du Tiers-monde. Avec neuf nouvelles missions pour Rogue Spear.

Passons sur cette partie du programme, qui ne devrait guère passionner que les veaux américains militaristes de base et autres membres de la National Rifle Association, pour parler de ce qui fera vraiment l'intérêt du produit : la présence de neuf nouvelles missions pour Rogue Spear. Cette nouvelle mini-campagne s'annonce particulièrement difficile. Les cartes seront vraiment plus grandes et ouvertes que celles de Rogue Spear ou de son add-on Urban Ops, et le placement des ennemis beaucoup plus fourbe. La première mission, par exemple, dans une jungle pleine d'arbres et de polygones, proposera de nombreux chemins différents, des snipers embusqués derrière des cascades d'eau ou des ennemis camouflés en fougères bien balèzes à repérer. Enfin, les développeurs nous promettent que toutes ces nouvelles missions ont été conçues avec le multijoueur en tête, et qu'elles seront particulièrement intéressantes en mode Coopératif.



ECTS

Genre
CONSTRUCTION DE CITÉ

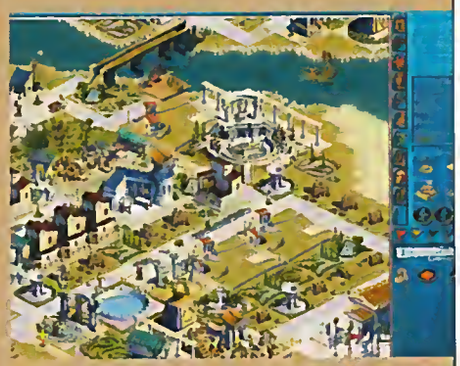
Développeur
IMPRESSION GAMES

Sortie
4e TRIMESTRE 2000

ZEUS

Après les rives du Nil, c'est au bord de la mer Égée que Impressions Games et son éditeur Sierra nous emmènent jouer les bâtisseurs de cités.

Zeus est la suite directe de Pharaon. Vous connaissez le principe, il n'a pas vraiment bougé depuis Caesar III : on se retrouvera à la tête d'une toute jeune cité qu'il faudra faire prospérer en organisant son urbanisme, son réseau routier, ses infrastructures et services publics ou encore son économie.
Le tout sera saupoudré d'une interface toujours plus intuitive et d'un graphisme qui, bien qu'en 2D, ne devrait pas manquer de nous ravir par son bon goût et sa variété. Mais le nouveau titre d'Impressions Games ne se contente pas d'être une suite sans originalité. En fait, Zeus devrait même apporter deux évolutions majeures à ce genre bien rodé.
La première, ce sont les dieux. En construisant des temples dans sa cité, on pourra attirer jusqu'à quatre divinités, qu'il faudra alors faire cohabiter sans heurts. Une fois installés, on devra encore prendre soin de choyer ces hôtes de marque tels des enfants gâtés, sous peine de les voir déchaîner leur colère sur la ville. Hébergez par exemple Hadès en satisfaisant ses exigences, et il aidera vos mineurs à exploiter plus efficacement les gisements.
En revanche, négligez-le et il vous pourrira la vie en envoyant un Cerbère se balader dans vos rues. À chaque divinité correspondra ainsi un bénéfice pour votre ville ou un sale monstre qui viendra y mettre le boxon. Pour se débarrasser d'une telle créature, il faudra faire appel aux Héros, illustres personnages de la mythologie grecque (Hercules, Jason, Achille...), qui nettoieront les pavés de l'inopportune bestiole. La seconde innovation, c'est la présence du reste du monde. Le terrain de jeu sera en effet étendu à toutes les villes de la Grèce. Vous pourrez ainsi établir des colonies pour vous approvisionner en matières premières et passer des alliances avec vos voisins. Bien sûr, il sera tout aussi possible de déclarer la guerre aux cités rivales, histoire de rentabiliser vos dépenses militaires. Prévoyez donc une toge repassée et un glaive pour la fin de l'année.



1050. ILS ABORDENT LES CÔTES DES AMÉRIQUES. LEUR DESTIN SERA ENTRE VOS MAINS DÈS LE 27 OCTOBRE.

© 2000 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Published by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved.

THQ
www.thq.co.uk

Quoi de Neuf

Ackboo

MS Sidewinder Precision 2

La gamme des périphériques Microsoft se renouvelle intégralement pour cette rentrée. Premier sur la liste, le Sidewinder Précision 2, digne héritier du Sidewinder, qui fut en son temps un joystick de référence. Seule différence notable : l'abandon du switch, accessible par le pouce de la main gauche, qui permettait d'assigner deux actions différentes à un même bouton. Ce ne sera pas une grosse perte, le Sidewinder 2 est déjà bien assez garni. On dispose ainsi de 8 boutons programmables, un chapeau de direction, un axe de lacet sur le manche et une petite manette des gaz intégrée, le tout sur connexion USB. La tension du manche peut sembler un peu faible, mais on s'y habitue assez bien. Au niveau des drivers et de la finition générale du produit, pas de problème : on retrouve la qualité commune aux périphériques Microsoft.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.COM/HARDWARE
PRIX : 390 F

MS Sidewinder Joystick

Nouveau joystick USB d'entrée de gamme chez Microsoft, le MS Sidewinder Joystick devrait surtout intéresser par son prix : moins de 200 F. Pour ce prix évidemment, il ne faut pas s'attendre au panneau de contrôle d'un Airbus, mais cela reste très honnête : pas moins de 8 boutons et une manette des gaz. De quoi satisfaire n'importe quel joueur pour un prix vraiment honnête.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.COM/HARDWARE
PRIX : 199 F

MS Force Feedback 2

Version électroniquement musclée du Sidewinder Précision 2, ce nouveau Force Feedback affiche désormais un prix plus abordable. On retrouve donc 8 boutons programmables très facilement par les drivers, une manette de gaz et un axe de lacet sur le manche. Deux nouveautés viennent agrémenter ce Force Feedback cuvée 2001 : la disparition du gros bloc d'alimentation, et la présence à l'intérieur même du joystick d'un processeur qui se chargera de gérer les effets Force Feedback. Cette tâche était autrefois dévolue au CPU central, ce qui pouvait ralentir légèrement les jeux. Désormais, plus de problème : le joystick s'en chargera tout seul comme un grand. Et comme tous les périphériques de la marque, ce manche à retour de force est immédiatement reconnu par pratiquement tous les jeux, sans avoir même à faire un tour du côté des options, ce qui fait toujours plaisir.

FABRICANT : MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.COM/HARDWARE
PRIX : 790 F

MS Strategic Commander

Hmm, voilà un produit qui a au moins le mérite d'innover. Cet objet étrange qui, comme l'a fait remarquer Elwood de « Joypad », ressemble étrangement à une moulage du pied de Winnie l'Ourson, vient se poser juste sous la main gauche. Le Strategic Commander, une « espèce » de souris particulièrement étudiée pour les jeux de stratégie temps réel, permet de scroller en glissant sur son socle, et quand cela est possible, d'effectuer une rotation de la carte en tournant autour de son axe. Au niveau des boutons, on en trouve deux dédiés aux fonctions zoom avant/arrière et six autres, complètement programmables, auxquels on peut assigner jusqu'à quatre fonctions différentes grâce aux trois interrupteurs accessibles par le pouce. Sur le socle, on trouve un interrupteur à trois positions qui permet de switcher entre les différentes configurations stockées dans la mémoire de la bête. Enfin, un bouton « Record » permet d'assigner en pleine partie, à la volée, une commande clavier à un bouton sans passer par le logiciel de programmation, ce qui se révèle très pratique à l'usage. Testé sur Metal Conflict par quelques membres de la rédaction, l'engin en a séduit certains, mais d'autres le trouvent trop peu naturel, voire carrément inutile. Il faudra sûrement attendre que les prochains jeux Microsoft exploitent à fond ce périphérique étrange pour qu'on sache s'il a vraiment sa place sur le bureau de tout joueur sérieux.

FABRICANT . MICROSOFT
SITE WEB : WWW.MICROSOFT.COM/HARDWARE
PRIX : 499 F

Saitek X36 Digital

Saitek ressort en version digitale et USB une nouvelle édition de son excellent combo X36, comprenant un manche et une manette de gaz séparée d'excellente qualité. Sur le manche, on ne trouve pas moins de cinq boutons et deux chapeaux entièrement programmables, ainsi qu'un switch qui permet de leur assigner deux fonctions différentes. Sur la manette de gaz, c'est Byzance : deux boutons, un curseur pour émuler la souris, deux switches, un chapeau et, cerise sur le gâteau, un axe pour le palonnier qui évite d'avoir à s'encombrer de pédale sous le bureau. Ce nouveau X36 se débarrasse des défauts de la première version : plus besoin de relier le clavier et la souris au Joystick, moins de câbles qui pendouillent derrière le bureau, et surtout une nouvelle version beaucoup plus facile à utiliser du logiciel permettant de programmer l'ensemble. Au final, Saitek offre aux fans de simulateurs de vol un produit de grande qualité, bénéficiant d'une excellente finition et d'une ergonomie sans faille. Pour moins de 1 000 F, vous ne trouverez pas mieux.

CONSTRUCTEUR . SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX . 990 F

Saitek Cyborg 3D Gold

Concurrent direct du Sidewinder Precision 2 de chez Billou, ce nouveau Cyborg 3D nous revient avec une prise USB. On y trouve les huit boutons syndicaux, le chapeau à huit directions, l'axe de lacet sur le manche et la manette de gaz intégrée. L'avantage de cet excellent joystick reste ses possibilités de configuration : on peut régler, par un système de vis, l'orientation de la tête du manche et la hauteur du repose-poignet. Pratique si vous avez des mains un peu zarb qui ne se sentent pas à l'aise sur les joysticks classiques. La manette de gaz et le repose-poignet peuvent aussi changer de côté en un claquement de doigts, ce qui en fait un joystick idéal pour les gauchers.

CONSTRUCTEUR . SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : 290 F

Saitek ST 200

Ce nouveau venu dans la gamme Saitek est le petit frère du Cyborg 3D Gold. Ce joystick dispose de quatre boutons, d'une manette de gaz et d'un prix très attractif. S'il ne propose pas les réglages ergonomiques du Cyborg, le ST 200 en garde la finition sans reproche et l'excellente prise en main, que ce soit pour les droitiers ou les gauchers.

CONSTRUCTEUR . SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX . 190 F

Le tOp de LA RéDaC'

RÉSEAU

ASHERON'S CALL
TURBINE

EVERQUEST
989 STUDIOS

HALF-LIFE COUNTER-STRIKE & MODS
INDÉPENDANTS

QUAKE 3 & MODS
ID SOFTWARE

ROGUE SPEAR : URBAN OP
RED STORM

ULTIMA RENAISSANCE
ORIGIN

UNREAL TOURNAMENT
EPIC

STRATÉGIE

AGE OF KINGS
MICROSOFT

BATTLEZONE 2
PANDEMIC STUDIOS

CIVILIZATION : CALL TO POWER
ACTIVISION

GROUND CONTROL
MASSIVE ENTERTAINMENT

HEROES 3
NEW WORLD

CATACLYSM
RELIC

IMPERIUM GALACTICA
DIGITAL INTERACTIVE

RAILROAD TYCOON II
TOP POP SOFTWARE

SHOGUN TOTAL WAR
CREATIVE ASSEMBLY

SIMULATION

COMANCHE HOKUM
RAZORWORKS

FLIGHT SIMULATOR 2000
MICROSOFT

FLY I
TERMINAL REALITY

GRAND PRIX LEGENDS
PAPYRUS

NFS PORSCHE CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS

RALLY CHAMPIONSHIP 2000
MAGNETIC FIELDS

SUPERBIKE 2000
MILESTONE

THIEF 2
LOOKING GLASS

X-WING ALLIANCE
TOTALY GAMES

JEUX DE RÔLE

BALDUR'S GATE 2
BIOWARE/BLACK ISLE

FALLOUT 2
INTERPLAY

MIGHT & MAGIC 7
NEW WORLD

PLANESCAPE TORMENT
BLACK ISLE

ULTIMA IX
ORIGIN

ARCADE/ACTION

DEUS EX
ION STORM

DRAKAN
SURREAL

ELITE FORCE
RAVEN SOFTWARE

FIFA 2000
EA SPORTS

HALF-LIFE
VALVE

MIDTOWN MADNESS
ANGEL

STARLANCER
WARTHOG / DIGITAL ANVIL

SUPREME SNOWBOARDING
HOUSEMARQUE

AVENTURE

NOCTURNE
TERMINAL REALITY/GOD

THE LONGUEST JOURNEY
FUNCOM

THE NOMAD SOUL
QUANTIC DREAMS

LES JEUX QU'ON ATTEND

ARCANUM
JEU DE RÔLE
TROÏKA GAMES

BATTLE REALMS
STRATÉGIE
LIQUID ENTERTAINMENT

CRIMSON SKIES
ACTION
ZIPPER

DUNGEON SIEGE
TACTIQUE
GAZ POWERED GAMES

HALO
ACTION
BUNGIE

MORROWIND
JEU DE RÔLE
BETHESDA

NO ONE LIVES FOREVER
SHOOT
MONOLITH

Les icones, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi ils correspondent, les icones.

LA MODE D'EMPLOI DE LE JOYSTICK EN FRANÇAIS

Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)

Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)

Jeu majeur et indispensable

Démo ou patch présents sur le CD-Rom

Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration

40 BEUARK
50 MOYEN
60 PAS MAL
70 BIEN
80 TRÈS BIEN
90 EXCEPTIONNEL

Baldur's Gate 2 SHADOWS OF AMN

Que Baldur 2 sorte et on en oublie tout horaire, toute date. C'est la fin du bahut, du boulot, de tout ce qui remplit une vie humaine. On s'investit à fond en jouissant des multiples combats car on sait que dans une ville nous attend une auberge accueillante. Je ne suis plus moi-même.

JEU DE RÔLE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

MULTIJOUEURS			
IPX	6	MPLAYER	6
TCP/IP	6	MODEM	2

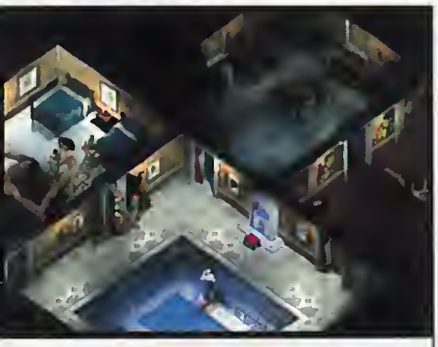
JOUABLE SUR PENTIUM II 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR BIOWARE CANADA
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 6

Qu'attendons-nous de BG2 ? Un peu de rêve, beaucoup de plaisir et plus de richesse que son prédécesseur sorti il y a un et demi. Ça représente peu de mots, mais l'attente qui se cache derrière eux est énorme et on reste tous à espérer qu'elle ne sera pas déçue. Alors, il est temps d'embarquer pour ce voyage en se promettant de ne pas cacher la vérité.
Je tiens déjà à vous prévenir : le test s'est déroulé avec une version datant de fin août. Bien sûr, elle n'était pas commerciale et j'ai rencontré quelques bugs : des retours sous Windows impromptus sont les seuls que j'ai pu constater jusqu'à présent. Avec de bonnes sauvegardes régulières et quelques tours de passe-passe avec une version plus vieille, les écueils ont pu être surmontés, et durant plusieurs jours, j'ai pu me livrer à mon vice préféré : la « baldurisation ».

Hors de question que Zorro aille se mouiller les papattes dehors pour secourir un inconnu, un voleur certainement ; qui d'autre serait assez fou pour se balader seul après minuit ?

Liberté pour les héros encagés

Tout débute dans une prison. Vous, héros du premier Baldur et fils de dieu, emprisonné derrière les barreaux, subissez les tortures cruelles d'un magicien. Personne pour vous sauver ; vous ne pouvez que râler en essayant de tenir le coup. Dans les brumes de vos souffrances, vous vous rendez à peine compte du départ de votre tortionnaire, mais le grincement de la grille de votre cage vous réveille. Imoen ! C'est Imoen ! Votre amie d'enfance, la petite voleuse qui vous a suivi tout au long de votre première aventure, jusqu'à la mort de votre frère. Elle s'est libérée ! Ou « on » l'a libérée… Non, elle s'est sauvée, la maligne, et elle vient vous délivrer. Fini les tortures : il faut secourir Jaheira et Mincs, vos deux autres compagnons de route, et s'enfuir le plus vite possible de cette prison.
Votre premier donjon se révèle petit, certes, mais quel régal : créatures impressionnantes, pièges, mécanismes à actionner et rencontres exotiques, voilà de quoi donner envie de poursuivre l'aventure.
Comme prévu, vous pouvez débuter avec le leader de votre ancienne équipe. Si vous ne possédez plus (ou pas) de sauvegardes de Baldur 1, la création d'un nouvel avatar vous permet de débuter tout de suite avec un mec de niveau 6 ou 7. Voilà de quoi affronter quelques monstres déjà balèzes. Dans les deux cas, que vous ayez fini BG avec 69 000 points d'XP ou son add-on avec 121 000 points, vous devez redéfinir votre perso, car chaque classe se divise maintenant en 3 ou 4 sous-classes. Vous pouvez donc vous spécialiser et redistribuer quelques points sur les nouvelles aptitudes qui sont apparues. Attention, importer carrément toute votre équipe du premier Baldur (le groupe est toujours limité à 6 persos) reste possible, mais il faut alors jouer en mode Multi. L'histoire restera identique mais vous ne subirez pas les humeurs des 16 nouveaux compagnons existants. Car la grande règle de BG2 est de donner une véritable vie à ceux qui, jusqu'à présent, ne servaient que de soutien armé. Dans BG2, vous allez connaître enfin le grand frisson : une « presque » proposition de mariage, une défection, une trahison, ça met du piment dans la vie. En même temps, c'est l'occasion de proposer de nombreuses quêtes subalternes destinées à aider vos petits copains à régler leurs histoires de famille, et à couper enfin le fil des casseroles qu'ils traînent derrière eux.



Oui, se glisser silencieusement dans les maisons pour piller leurs occupants est autorisé mais attention, il faut voler silencieusement. Si un meuble grince, c'est la prison assurée.

La petite maison dans les bois reposant dans un coin idyllique, ça a tout de la méchante baraque piégée. Alors méliance : utilisez la sauvegarde automatique, qui s'ellectue lors de chaque changement de carte, pour recharger au cas où l'inspection se passerait mal.

À la poursuite d'Imoen

Enfin, revenons à notre premier donjon. Votre sortie ne passe pas aussi inaperçue que vous l'espériez. Vous déboulez en plein combat entre votre geôlier et des types plutôt sympas (comme on dit souvent : « Les ennemis de mes ennemis sont mes amis. »). Imoen cherche toujours à se la jouer à mort : voilà qu'elle attaque en balançant des sorts à l'infâme qui vous a embastillé. Gentille petite, tout de même, va.
Oulah ! La partie se complique : 6 ou 7 mages apparaissent et embarquent non seulement l'ignoble individu, mais aussi la brave gamine.
Ah ! Les bâtards ! Kidnapper une jeune fille, c'est interdit par la loi, non ? Eh bien non, pas là, vous allez vite vous en apercevoir. Il y a des règles à suivre ici, mais tout se monnaye, et leur détournement aussi. Enfin, vous ne pouvez pas abandonner comme ça quelqu'un qui vous a défendu au péril de sa vie ! Alors, faut vous bouger ! Et découvrir où elle est passée. Vous voilà occupé pour un bout de temps, car l'organisation qui l'a emmenée est assez mystérieuse et l'emplacement de son repaire très, très difficile à déterminer. Un peu d'aide ne vous ferait pas de mal. D'ailleurs, on vous en propose en échange de presque rien : 20 000 pièces d'or, ça se

Quand on est mage, mal choisir ses premiers sorts est toujours rattrapable, une multitude de parchemins attendent encore d'être découverts. Pour le sorcier en revanche, l'erreur est fatale : il epprend de nouveaux sorts uniquement quand il monte de niveau.

PAS DE RÉACTIFS À TROUVER, PAS DE PENTACLE À TRACER... BALDUR'S GATE 2 REPREND LA BONNE VIEILLE RECETTE DES PARCHEMINS À COPIER ET DES INCANTATIONS À MARMONNER, POUR OFFRIR TOUT UN STOCK DE NOUVEAUX SORTS PRÊTS À EXPLOSER À LA FACE DES MONSTRES. ET À LA VÔTRE...

Chaudrons et rituels

Sans megie, vous faites figure de pauvre cloche bonne à passer à la casserole à le moindre occasion. Car même si dans Athkalta, vous n'êtes pas autorisé à l'utiliser tant que vous n'avez pas payé votre écot à la guilde des Cowled Wizards, il vaut mieux sortir couvert par un (ou mieux) plusieurs jeteurs de sorts. Dans les donjons et les bars pourris des quartiers cheuds, un Heel ou un Cure vite lancé évite de finir en squelette desséché sur des delles poisseuses. Les megiciens adverses sont nombreux et la seule méthode pour les neutraliser reste le plus souvent de leur fermer le clepet avent qu'ils n'aient expédié une malédiction sur un de vos personneges. Et le moyen le plus efficace est souvent un bon sort terminal, même si celui-ci risque de vous retomber dessus. BG2 aime donner des sueurs froides, et dens les 300 sorts proposés (le premier Baldur n'en disposait que de 120), on en découvre de suffisamment efficaces pour vous feire flipper.

Ah, l'élémenteire de feu ! Très sympe contre les vempires, meis il faut le meitriser avant de pouvoir l'expédier sur ces ennemis et cele prend du temps, sens résultat assuré. J'ai mieux : le sort Gate (niveau 9) est le parfait exemple des possibles retournements de situation. Il permet d'invoquer un des plus puissants démons du jeu. Génial, non ? Avec lui, vous êtes sûr de latter les 20 trolls qui vous coursent. Oui, mais si vous avez oublié en cours de route de lancer un sort de protection contre les créatures démoniaques, vous êtes sûr que, en plus des trolls, vous passerez aussi ad patres. Heureusement, tous les nouveaux sorts ne sont pas de cette nature, et certains présentent des avantages non négligeables une fois qu'ils sont maitrisés. Ainsi, celui de Séquence Mineure lance deux sorts simultanément, sans temps de préparation. Plus redoutable, Chain Contingency propose pratiquement le même effet : Il balance 3 sorts en série de manière autometique en fonction de circonstances que vous avez définies précédemment. Bien sûr, parmi les 300, vous trouverez quelques sorts que vous n'utillserez jamais, mais en règle générale, exceptés ceux de niveau 9, plus destinés à frapper les esprits qu'à être utilisés (si votre magicien

les inscrit sur son livre de magie, il n'aura pas la capacité de les mémoriser ; le seul moyen sere de les jeter en utilisant directement le perchemin sur la cible), les nouveaux sorts s'adepteront eux nouvelles créatures. Ainsi, Restauretion du prêtre soigne le Drain d'Énergie que vous posent les vempires, et Defensive Harmony feit egir votre équipe comme un seul homme pour mieux combettre les monstres les plus puissents.

Si le mejorité des sorts sont communs aux 4 classes de megiciens existantes, certeins ne sont accessibles qu'è une seule d'entre elles. Avisez-vous elors de partir en quête avec les bonnes personnes si vous ne voulez pas vous traîner une malédiction à vie, ou jusqu'à que vous trouviez un temple disposé è vous soigner pour pes trop cher. Dens tous les cas, vous ne devriez pes trop vous ennuyer : entre les créetures qui vous belancent sort sur sort et vous qui esseyez de limiter les dégêts tout en les allumant, vous ellez vite vous epercevoir que BG2 propose des spectacles pyrotechniques hauts en couleur et en danger, où le principal souci sera le plus souvent d'éviter ses propres sorts.

Bien sûr, mieux vaut ne pas oublier de mémoriser ses sorts en piquant un bon roupillon, si on ne souhaite pas se trouver démuni au mauvais moment.

Combat de mages : difficile de parvenir à utiliser la bonne combinaison de sorts qui affaiblira l'autre et vous renforcera, mais quand on est druide, il est possible de tricher en invoquant carrément une arme ou en se transformant en ours, bien que les insectes bourdonnants ne soient pas mal utiles pour rompre la concentration de l'autre.

Foire à bétail

Passer de 60 créatures différentes à 130 crée un choc, surtout quend le mejorité des nouvelles bêtes n'ont rien d'humein ou d'enimel. BG2 leisse tomber les hordes de chiens et de bendits pour peupler les contrées de Amn d'étrenges formes veporeuses souvent démonieques. Les donjons ne sont pes en reste : entre des orcs meges relookés et des montgolfières ermées de plusieurs peires d'yeux censées s'eppeler beholder, ils se montrent terribles pour les jeunes cœurs peu hebitués
à l'exercice délicat de le vedrouille en milieu hostile. Ah ! si la sauvegarde n'existait pas, il faudreit l'inventer, car mème les combettents eguerris risquent de ne pes s'y retrouver. Imeginez-vous dens un couloir avec votre équipe, evençant è petits pas, reniflent à droite è geuche pour esseyer de déterminer les emplacements susceptibles d'être piégés. Et un cri retentit dens la nuit. Vous vous regerdez, non, eucun d'entre vous n'a hurlé. Allez-vous ouvrir la porte de droite ? Personne. Quelques coffres attirent votre regerd. Vous avancez, une elarme se déclenche. Dommage pour vous, deux golems vous tombent sur le rabe. Vous essayez de fuir mais ils vous poursuivent, porte après porte... jusqu'au trépas. Vous pouvez recharger.
Les pièges de ce genre ne manquent pas. Vous passez un seuil, pénétrez dans une pièce vide et une foule de monstres se jette sur vous, travaillant méthodiquement votre destruction. Les mages balancent d'ebord des sorts de protection quend ils en possèdent, eutrement ils esseient de diviser vos hommes en leur feisant perdre l'esprit ou en les immobilisent. La mejorité des créatures possède des atteques à double vitesse. Non seulement le coup de griffe ou de dent d'un vampire vous inflige des dégêts physiques, mais en plus, il peut diminuer vos points d'énergie. Des effets très réelistes ! Les êtres veporeux comme les esprits sont plus ou moins protégés des atteques des ermes conventionnelles, mais feites péter un sort de flemme et vous êtes certain d'en venir à bout. Cheque monstre demende un traitement adéquat. Si vous ne feites pas attention, vous vous retrouverez plus souvent que vous ne l'imeginez evec un héros en train de vous répéter : « Mon erme ne convient pas, mon erme ne convient pas... » C'est bon, on e compris ! Certains vous ebordent même pour vous demender des services et bien sûr, la récompense promise se révèle plutôt agressive. Malgré la diversité des créetures, on observe une avancée considérable des morts-vivents : zombis, momies, squelettes en tout genre et ombres peuplent plus souvent les niveeux que les bons vieux orcs, ou mieux les bandits. Le contexte s'assombrit drôlement et les vampires qui hantent la ville ne rassurent guère, surtout lorsqu'on en rencontre dès les premières nuits passées à traîner dans les rues. Au moins, vous êtes sûr d'avoir des combats intéressants et des sous qui rentrent vite, car plus l'adversaire est redoutable, plus ses possessions sont intéressantes à monnayer. Le loup se présente sous de nombreuses formes ; quelle que soit son epparence, il est disposé à vous croquer le plus vite possible sans que vous l' ayez entendu... Alors, méfiance.

Je discutais avec des êtres humains tranquillement et deux minutes après, ils se transforment en loups-garous prêts à me sauter à la gorge. Je trouvais aussi bizarre qu'ils parlent cuisine en tâtant mes cuisses.

Oups... Pour l'instant, la rencontre a été pacifique mais j'ai bien peur que la prochaine ne soit plus agressive.

LOUP Y ES-TU ? M'ENTENDS-TU ?
OUI MON ENFANT, JE T'ENTENDS, JE TE SENS.
APPROCHE-TOI PLUS PRÈS,
QUE JE TE CROQUE !

Alors là, je cale. Que celui qui trouve le moyen d'éliminer un golem en Adamantine me fasse signe. Je n'ai pas réussi à rester suffisamment de temps en vie pour égratigner le matériau le plus costaud de Baldur.

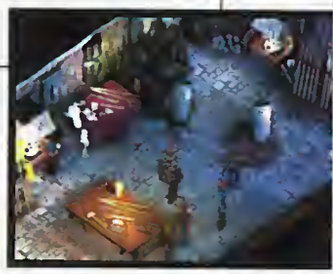
trouve facilement, non ? Et ce sera le début des grandes quêtes. Avant d'arriver aux 20 000 pièces, vous allez en baver. Car si les quêtes du premier BG étaient tracées en ligne droite, celles-ci s'entortillent comme des serpents. Vous allez, vous venez, vous discutez un bout par-ci, vous combattez par-là. Vous désamorcez (la tour de Durlagg paraît soudain bien facile), vous actionnez. Vous récupérez un message secret, et vite, vite , vous partez voir l'intéressé. Vous pensez avoir découvert une piste mais non, elle est fausse, elle vous conduit vers des chemins de traverse pour d'autres quêtes. Et puis les 20 000 pièces d'or, ce n'est qu'un début, attendez de voir ce qu'on vous demande de faire par la suite. Le bon et le mauvais se mêlent, les barrières sont rompues. Quand vous pensez tenir le bon bout, une parole mal placée, et patatras ! Les dialogues sont d'une importance vitale, ils peuvent changer votre destinée. Une mauvaise réponse, et un combat inutile s'engagera alors que la bonne aurait conduit non seulement à de nouvelles indications, mais en plus à un nombre d'XP appréciable. Car après tout, on veut bien se faire de l'XP aussi, histoire de monter ses personnages et d'acquérir des sorts sympas. Alors, la sauvegarde, c'est pas pour les cochons, surtout la sauvegarde rapide (les autres touches clavier non plus d'ailleurs). Suffit d'appuyer sur Q et le tour est joué.

Il y a des règles à suivre ici, mais tout se monnaye, et leur détournement aussi.

Et l'interface dans l'histoire ?

Elles sont toutes configurables, et vous décidez de la fonction de chacune d'entre elles. Je sais, je me répète, mais c'est important car l'interface peut disparaître complètement d'un coup. Alors pour utiliser chaque aptitude, chaque sort sans y avoir recours, il suffit de tapoter son clavier au bon endroit. Et hop ! vous profitez d'un écran de jeu agrandi dans lequel la splendeur du décor en 800x600 (on s'est modernisé, en un an et demi) donne toute sa force et sa puissance. Dans ce monde relooké, le moindre changement de temps se goûte comme un cadeau inestimable : la pluie fait des ronds dans l'eau tandis que les vagues clapotent contre les murs du port (en accélération 3D s'il vous plaît ; pour l'an 2000, on était bien obligé). Le coucher de soleil pare la ville de magnifiques teintes rougeoyantes. Pour un peu, on en viendrait à se persuader que l'ombre minuscule de vos persos s'allonge de quelques centièmes de millimètre, bien que dans le flou du coucher, j'aie pu me tromper. La nuit, tandis que les éclairs illuminent les sombres ruelles, les réverbères agitent leurs flammes pour rassurer le passant. La musique s'élance, tourbillonne et se pose délicatement sur ses épaules. Un vrai morceau de poésie rompu soudain par des appels au secours. Vous surgissez dans la nuit tel Zorro pour sauver un pauvre malheureux en train de se faire dépecer par des vampires. Vampires ? Vous avez dit « vampires » ?! Hors de question que Zorro aille se mouiller les papattes dehors pour secourir un inconnu, un voleur certainement ; qui d'autre serait assez fou pour se balader seul après minuit ? Franchement, pour les quêtes, j'ai suffisamment donné. Entre les dédales de ruines souterraines, d'anciens temples où la moindre ombre me saute dessus, et la campagne hantée d'êtres trompeurs, j'en ai ras la casquette. Je suis bien, moi, dans mon auberge, près du feu à me griller une fenaison devant un bon combat pendant que les collègues roupillent.

Une petite pluie rafraîchissante : rien de mieux pour se mettre dans l'ambiance des quartiers populeux noyés par l'alcoolisme et les trafics en tout genre.



On aurait apprécié que les vidéos soient plus nombreuses, bien que les scènes cinématiques réalisées avec le moteur du jeu s'avèrent suffisantes.

Quoi de plus motivant pour résoudre une quête que de savoir qu'une récompense unique vous attend à votre retour ? Admirez ma statue et celle de mes camarades. L'effet est très réussi, non ?

Le repos du guerrier, vous connaissez ?

Des combats, j'en ai trop vus qui finissaient avec des blessures et des morts. En temps réel, avec six secondes pour réagir chacun à tour de rôle, faut le vivre. Sûr, on peut créer des pauses automatiques : après le lancement d'un sort, lors de la découverte d'un piège ou à la fin du round, les pauses peuvent être modulées d'une bonne dizaine de manières. Les attributs sont essentiels pour déterminer les aptitudes, comme celle du poids que l'on peut porter. Jaune : mauvais signe, on marche au ralenti. Déjà que courir n'est pas au programme, alors si en plus on rame, c'est la galère. Rouge : pas la peine, on ne décolle plus un pied du plancher des vaches. Vaut mieux redistribuer les trésors entre les camarades. Le script de chaque perso (à choisir dans le panneau des statistiques) allège bien la tâche, mais les réactions ne sont pas garanties à cent pour cent. Alors, on surveille, l'œil aux aguets, prêt à réagir à la moindre faiblesse. Tiens, ma magicienne s'endort : vite, un nouveau sort ou une attaque à distance avec son lance-pierres. Mais où va mon druide ? Allez mec, t'as un bâton d'éclair, utilise-le. Les scripts, bien que plus complexes que ceux du précédent BG, ne remplacent pas la réflexion humaine. Chaque monstre désigné comme adversaire nécessite

La question de la nourriture est primordiale dans les RPG : barres chocolatées ou steak de vache ? Aucun des deux : dans Baldur, on a juste besoin de dormir pour refaire le plein d'énergie.

LA SEULE MANIÈRE DE S'EN SORTIR : BIEN CONNAÎTRE LE MILIEU DANS LEQUEL ON ÉVOLUE, ET POUR DÉBUTER, UNE PETITE VISITE GUIDÉE DU COIN EST IDÉALE.

Athkalta, villa prospère et complètement pourrie, vous accueille les bras grands ouverts si vous avez vos poches alourdies de pièces d'or.

Un monde pourri

Des prairies fleuries de l'enfance, il ne reste que quelques oiseaux. En laissant derrière vous Baldur's Gate et sa campagne, vous avez aussi abandonné les décors primesautiers de votre jeunesse. La région de Athkalta est bien plus torturée et diversifiée, bien qu'on y rencontre toujours quelques oiseaux. Mais ça, vous le découvrirez tout doucement, car vos premiers émois vont naitre dans la cité sordida du pays da Amn.

Athkalta reprásanta la ville pouballa par excellanca. Da ses sept quartiars bien départagés, seul la district du Gouvarnement évita la lèpre da la dágradation, du vol et de la luxure. Sa prison at les bûchars qui fument sur la place publiqua doivent y être pour quelqua chosa. Le district das Docks raprésenta son anti-thàsa. Les putas, comma les malfaitaurs, s'y promènent an plein jour. Là, les guildas des voleurs y règnant an maîtres et ont même installé laur quartiar général. Marins ivres et autres ruffians du même genre y font grand tapage. Quelques pickpockets traînent aussi, prêts à bousculer l'ignorant pour lui faire les poches. Le seul forgeron capable de créer des armes et des armures à partir des pièces que vous lui ramenez y possède sa demeure.

Le marché du district du Pont ne propose pas des objets fabuleux, mais les gens sont sympas et prêts à vous donner tous les renseignements que vous désirez.

Le quartier des Stums est le quartier populeux de la ville. Paysans sur la paille ou ivrognes en train de cuver, ils gravitent tous autour du Copper Coroner, une auberge mal famée qui, outre ses combats à mains nues, propose des plaisirs plus chauds à celui qui réussit à se faire accepter par le mac du coin. Mais les Stums cachent aussi una trista réalité. C'est la quartiar des esclavagistes. Chaque nuit, la chaine des esclaves passe pour disparaître dans les ombres, sous le regard complice des gardes ripous. Le district du Temple est à la hauteur des dieux que l'on y honore : les monuments sont atteints de gigantisme et leur beauté est à couper le souffle. Il possède même des égouts où tous ceux qui fuient ce déballage de richesses s'y retrouvent pour comploter.

Le district du Pont, outre son théâtre au sous-sol d'une auberge, est surtout connu pour la vague de meurtres sans précádant qui y ont áté parpétrés. Un assassin an sária y sévit, ácorchant chaque nuit son lot da cadavres, sans qua la garnison réussissa à lui mettra la main dassus. La promenada da Waukaan disposa des plus grands et plus richas magasins da la villa. Son cirque a fait scandala, tout comme votre arrivée mouvemantáa. Le darniar quartier, celui des portes da la villa, cacha una patita auberge sympathique où un coupla rejoua Roméo at Juliette an attandant qu'une bonne âme se décide à laur tendre la main.

La carta est vaste mais une grande part de l'aventure évolue à l'intérieur de la ville. Là, on vous donne vos quêtes et par la même occasion, on vous indique les endroits où vous devez vous rendre. Mais ne comptez pas passer de carte en carte comme par le passé. La région est interdite d'accès, et une fois la quête finie, vous êtes bien obligé de revenir en ville en espérant qu'on vous envoie à nouveau battre la campagne.

La carte a quelque peu évolué : non seulement les principaux lieux sont indiqués mais en plus, vous pouvez même l'annoter pour retenir plus facilement les endroits où vous avez rencontré des NPC intéressants.

Mon nom est John Cord, agent des services secrets britanniques, dépêché en Volgia.
C'est tout ce dont je me souviens. Les circonstances de mon arrestation ?
L'objectif réel de ma mission ? Les motifs de mon échec ? Qui m'a trahi ?
Autant de mystères auxquels je ne trouve pas de réponse, malgré mes efforts,
malgré les sévices que je subis ici. Pourtant il y a une issue.
Je le sais.... Je ne dois pas craquer... Aidez-moi !

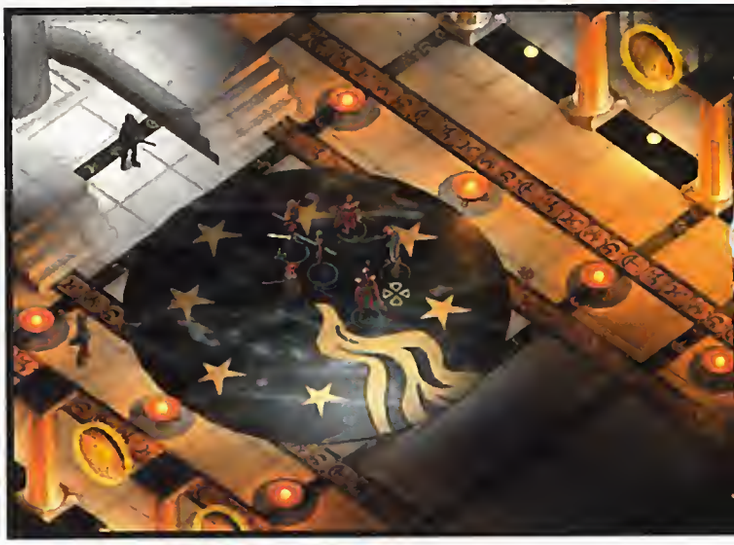
Ubi Soft

Revolution

13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

DE SANG FROID™
sur PC CD-ROM

Design : FKDB © 2000 Revolution Software Ltd. All rights reserved © A UNIVERSAL STUDIOS NETWORK



En dernière extrémité, si vos jambes tremblotent pour cause de combats successifs trop éprouvants, il suffit de baisser le niveau de difficulté pour que votre équipe prenne moins de points de dommage.

Les amusements nocturnes sont l'occasion rêvée d'apprécier les animations 3D des sorts illuminant le décor.

une réponse différente. Le pauvre druide qui sert de soigneur va se sentir soudain démuni s'il ne peut pas accéder à son collègue blessé, coincé contre un mur, une caisse et des ennemis (si, si je vous assure, le cas de figure est tout à fait possible). Vous devez débloquer l'un pour que l'autre agisse. Heureusement, le pathfinder s'est amélioré, mais on a parfois des surprises quant à la manière dont est calculée la trajectoire optimale, surtout dans les donjons. Quand votre gars part le long des couloirs pour vous rejoindre et qu'il arrive de l'autre côté avec des créatures folles furieuses à ses trousses, vous hallucinez un peu. Dans certains cas, annuler l'I.A. de ses persos est recommandable. Enfin, en dernière extrémité, si vos jambes tremblotent pour cause de combats successifs trop éprouvants, il suffit de baisser le niveau de difficulté pour que votre équipe prenne moins de points de dommage. Il ne vous reste plus alors qu'à ramasser le butin : or, gemmes, bijoux, amures magiques, armes rares, des objets presque courants dans ce Baldur, et en nombre, ce qui vous assure des revenus confortables, quand ce n'est pas une bonne force de frappe.

Les bars pour nobles laissent toujours un arrière-goût dans la gorge. Ces gens-là ne se commettent pas à vous, à moins qu'ils n'aient besoin d'un service.

Quoi de neuf au pays de Amn ?

Vous, vous aimez aller à l'essentiel. Alors, voilà directement toutes les nouveautés que vous découvrirez dans Shadows of Amn :

- 3 nouvelles classes de persos et des spécialisations pour les anciennes
- 180 nouveaux sorts
- 100 nouveaux objets magiques
- des skills inédits, comme le combat avec une épée dans chaque main
- enfin le 800x600 accessible
- la disparition de l'interface
- des personnages qui peuvent atteindre le niveau 23
- l'accélération 3D pour les animations
- plus de 130 créatures

J'ai oublié quelque chose

On retiendra de ce second volet la complexité des quêtes et des combats suivant toujours les règles de la seconde édition de AD&D. Débuter avec un niveau 6 pour finir à un niveau 23 (2 950 000 XP) pour un barde assure une longue série variée de monstres bien costauds. Les allers-retours incessants de vos compagnons et la recherche de renseignements pour libérer Imoen vous promettent de longues heures de plaisir (plus de 200 !) en compagnie de vos Zorros. Le moteur de Bioware, la seconde génération de l'Infinity, tourne bien, et avec une bonne config, assure des combats sans ralentissement. Bien sûr, les temps de chargement restent longs et on ne dispose toujours pas de la fonction courir. Le sort Recall, qui permet de se téléporter directement de la ville à l'intérieur d'un donjon, fait parfois défaut, tout comme la possibilité de louer un coffre dans une banque. Vu la multitude d'objets disponibles que l'on découvre, sans vraiment bien soupeser leur valeur avant de les vendre, on aurait aimé pouvoir les stocker en lieu sûr. Les 3 classes vraiment nouvelles - barbares, moines et sorciers - satisferont sans aucun doute ceux qui cherchent les complications. Avec un guerrier à moitié cinglé, un homme doué pour les arts martiaux, et un mage possédant un nombre de sorts très limité, ils devraient goûter au piment qui leur faisait jusque-là défaut (Baldur 2, c'est dur, mais c'est d'la balle, ndrc). Grâce à la présence d'un tutorial, cette fois-ci, même les néophytes s'y retrouveront et nous pourrons tous ensemble nous livrer sur le Net aux quêtes à tiroirs d'un Baldur's Gate 2 réussi.

Kika

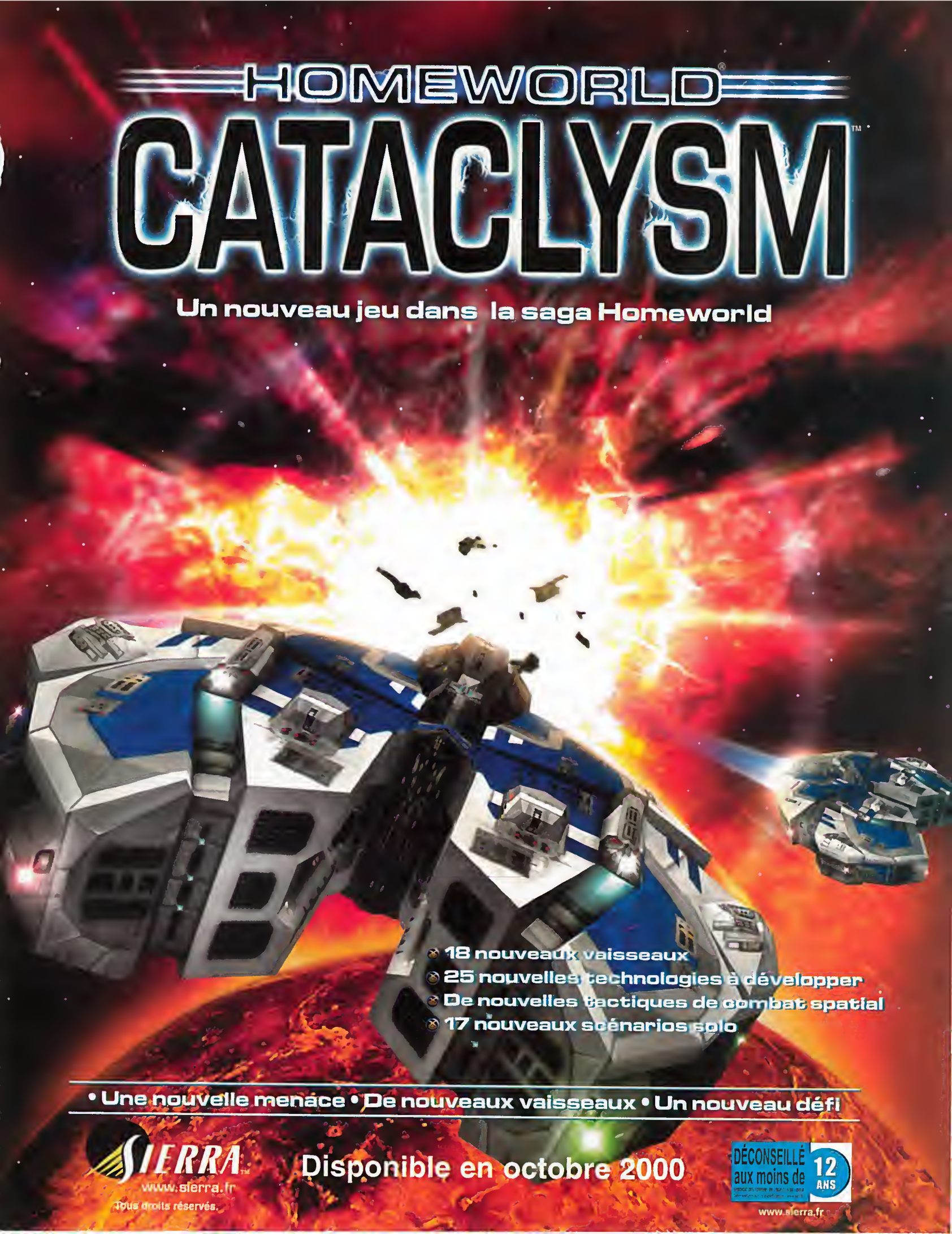
Moi qui pensais que les druides ne fricotaient pas avec les femmes... Eh bien celui-ci a su cacher son jeu. Marié, avec un enfant, il a trouvé le moyen de se tirer pour rejoindre la nature.

En Deux Mots

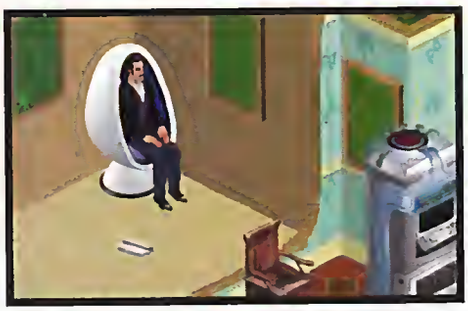
BG2 SE MONTRE LARGEMENT À LA HAUTEUR DE SON PRÉDÉCESSEUR. IL A SU INNOVER ET S'ENRICHIR D'UN BACKGROUND PLUS IMPORTANT POUR CORRIGER LE VIDE QUE L'ON REPROCHAIT À SON PRÉDÉCESSEUR.

- + La musique superbe
- + Encore plus beau
- + De vrais compagnons, pas de seconds couteaux
- − Ah ! Les chargements...
- − On ne peut pas se téléporter directement en ville

79	80	96
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT


HOMEWORLD®
CATACLYSM™
Un nouveau jeu dans la saga Homeworld
18 nouveaux vaisseaux
25 nouvelles technologies à développer
De nouvelles tactiques de combat spatial
17 nouveaux scénarios solo
• Une nouvelle menace • De nouveaux vaisseaux • Un nouveau défi
SIERRA™
www.sierra.fr
Disponible en octobre 2000
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ANS
www.sierra.fr
Tous droits réservés.

JOUABLE SUR PII 400, 64 MO RAM
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR MAXIS ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1



Les Sims

Ça vous change LA VIE

ADD-ON POUR LES SIMS POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

La famille Fishbone a emménagé. Le père Stéphane, la mère Vanessa, et Glubzu, leur fils. La maison est typique de l'endroit : un trois pièces cuisine, sans étage. La cuisine, parlons-en : c'est la pièce la plus importante pour l'épouse, qui a d'ailleurs choisi l'habitation en fonction de cette dernière. Il ne manque qu'une télé 16/9e pour faire de cet endroit un paradis.

Aimer The Sims, ça ne s'explique pas. C'est un peu comme être fan de « Buffy tueuse de vampires » : on a un peu de mal à l'avouer au début, et puis on trouve des excuses bidons, du type « Oui, mais elle a de gros seins ! ». Quoi qu'il en soit, on baisse toujours les yeux lorsqu'un ami qui nous veut du bien tente de nous expliquer que c'est exceptionnellement con.
La vérité, c'est que tous ces moralisateurs chiants ont pourtant bien raison : The Sims, tout comme Creatures, est moins un jeu qu'un jouet idiot, une excuse un rien cyber pour jouer à la maison de poupée, à la différence qu'ici, il peut survenir des choses bien graves auxdites poupées. Le succès planétaire de The Sims est tout bonnement incroyable : il surclasse même, dans le top des ventes ricain, le déroutant Who want to be a millionnaire ?, jeu tiré du show TV qui, cet été, a hélas touché nos côtes.
Cela aurait été bien dommage de n'avoir aucun nouveau job offert avec ce pack. Pour satisfaire les petits et les grands, ce dernier ajoute donc une cinquantaine de nouveaux métiers subdivisés en cinq champs d'activités socio-professionnelles.
On trouve donc des musiciens qui regroupent de l'instrumentiste, jusqu'au chanteur de charme ou au rocker, les professions du paranormal (taromancien, amateur d'OVNI), le journalisme comprenant le monsieur météo, le présentateur de show TV et… le testeur de jeux vidéo. Je vous déconseille d'ailleurs ce dernier choix, si vous ne voulez pas voir votre

Les couleurs chatoyantes du salon Vegas.

Passer sa vie devant la télé, c'est con. Mais passer sa vie derrière la télé, c'est encore plus con.

L'emménagement de la famille Fishbone.

À trop frotter la lampe, on invite n'importe qui à la maison.

Que serait une maison sans cuisine équipée ?

Dans la salle de bains trône le trône.

personnage dormir quinze heures par jour. On trouve aussi pêle-mêle les métiers de l'informatique comme bêta-testeur de jeux, programmeur. Vous voulez d'autres activités encore plus idiotes et inutiles ? Vendeur en épicerie, maître-nageur, caddie de golf, hacker, etc. L'add-on fait aussi figure de grand magasin, ou du moins de bazar : en gros, les objets qu'il introduit sont assez innombrables. On trouve de tout et de rien question fournitures, en plus de quelques bidules vraiment étranges et dotés de pouvoirs zarbis. On ne pourrait pas faire le tour de ceux-ci sans citer la poupée vaudou, qui, utilisée sur autrui, produira des effets bien étonnants, un kit du petit chimiste, histoire de préparer des potions vraiment hallucinantes, une boule de cristal qui fonctionne pour de vrai (piles R6 non incluses) quelques nains de jardin, des décorations de Noël, un génie qui exaucera quelques souhaits simplistes, ainsi qu'une lunette d'astronomie qui, utilisée un peu trop régulièrement, attirera les aliens qui se feront un plaisir de vous enlever. Après une journée passée dans la voie lactée, ils vous re-balancent dans votre maison sans autre forme de procès. À ce moment, il vous sera bien difficile de rêver ou de parler d'autre chose pendant le reste de votre existence.

C'est la fête au village

Côté événements, on en prend plein la tronche. Lorsqu'un personnage vient à mourir, la faucheuse en personne peut venir sonner à la porte ; et à force de tractations, on peut obtenir le retour à la vie du personnage, mais sous une forme plutôt étrange. Ce tableau de clown triste que vous avez acquis à prix d'or (quelle idée idiote) peut rameuter l'un de ces sales types qui n'hésitera pas à venir faire son métier inutile et pénible chez vous à des heures indues. Les maisons ont elles aussi droit à de nouvelles apparences. Bien loin d'être un simple ravalement au lait de chaux, on trouvera des thèmes plus surprenants les uns que les autres.

Un add-on très attendu par les nombreux fans, rempli de tout ce qu'ils désiraient y voir.

Ainsi, le look « Vegas », avec ses couleurs bien flashy et ses murs capitonnés égayera de folles soirées, surtout si la chambre est aménagée avec un lit vibrant dernier cri. Pour les amoureux de l'ancien, ou tout simplement pour ceux qui veulent transformer les Sims en « Sim Richard Garriott », on peut se payer un joli château médiéval de style gothico-texan ou nos envies de retour de croisade trouveront enfin satisfaction sur la descente de lit en ours véritable. Comble du mauvais goût, un look rétro fifties est aussi présent et enchantera tous ceux pour qui le rockabilly est un « way of life ».
Et touche pas à mes pompes bleues. Acheter cet add-on s'apparente au fait d'acquérir de nouvelles panoplies pour sa poupée Barbie : elle n'en a pas vraiment besoin, votre maman aurait pu faire cette robe de mariée elle-même avec ses talents de couturière mais bon, ça fait tout de même bien plaisir. Les nouveaux thèmes, professions, et événements pouvant survenir dans le jeu changeront quand même grandement l'ordinaire de vos familles.

Bob Arctor

Que serait un jardin sans deux beaux buissons taillés en forme de dauphins !

La pièce ésotérique : une lampe, une boule de cristal, une télé 16/9e (100 Hz)

Une communauté très active

À l'instar des collectionneurs de timbres ou de capsules de lait, les aficionados de The Sims n'ont pas attendu le patch pour s'activer. En effet, dans les premiers jours qui ont suivi la sortie du jeu, les fans ont pu trouver, sur les sites Web, des dizaines de skins de personnages plus loufoques les unes que les autres, allant de Mulder et Scully en passant par O.J. Simpson (le footballeur, pas le Simpson) et sa défunte épouse. Le site du http://www.synchroplay.com/mallofthesims/ et du www.thesims.com font office de portails pour ce jeu et regroupent des tas de sites bourrés de softs, de skins, d'objets et autres machins qui vous permettront de perdre votre temps, comme si le jeu n'était pas suffisant.

En Deux Mots

Il n'est point besoin d'être un génie pour comprendre que cet add-on ne contentera que les plus grands fans du jeu (oui, vous êtes nombreux, je le sais. Oui, les autres vous en veulent, je sais cela aussi). Les autres n'y verront qu'un pack inutile de plus, je ne me risquerai pas à les contredire.

- + De nouveaux objets, de nouveaux métiers idiots
- + Le grand retour du kitch
- − Un add-on qui ne rajoute rien, techniquement parlant

60	65	75
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Cléopâtre
La Reine du Nil

ADD-ON DE GESTION DE CLÉOPÂTRE POUR AMOUREUX DE CLÉOPÂTRE - PC CD-ROM

Le graphisme est toujours aussi mimi.

JOUABLE SUR P133, 32 MO RAM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR BREAKAWAY MARYLAND
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Si vous ne savez pas quoi faire ce soir, ressortez donc votre costume de momie. Après tout, avoir rendez-vous avec Cléopâtre, même un poil défraîchie depuis le temps qu'elle infuse, ça n'arrive pas tous les siècles. Et n'oubliez pas le déo à extraits de mites ; elle va craquer.

Et c'est reparti comme en 40. Enfin, en 30 plutôt. Avant J.C. (j'ai jamais été fort en Histoire-Géo. Non, mon truc, c'était plutôt le cours d'Éducation Manuelle, quand on faisait des lampes en papier pour la Fête des mères). Cléopâtre – La Reine du Nil, est ainsi une extension qui va proposer à tous les amoureux de la série (Caesar 1, 2 et 3, Pharaon…) de se replonger dans le Nil, histoire de voir si au fond, l'eau est toujours fraîche. Enfin… pour ceux qui en ont les moyens « techniques », bien évidemment. Prenons le cas d'école où cela est votre cas, hein, on ne va pas pinailler à une trentaine de centimètres près. Bon, en fait de fraîcheur, le joueur trouvera une eau plutôt tiédasse et n'aura pas l'impression de batifoler dans des courants particulièrement novateurs. Mais commençons par les présentations, on n'est pas des sauvages après tout.

Cet add-on reprend l'histoire pile à la fin de Pharaon (la campagne du « Nouveau Royaume »), et fournit au gamer avide du genre quatre nouvelles campagnes. Chacune d'elles est composée de quinze missions, ce qui nous fait à vue de doigts une soixantaine de nouveaux défis à relever. À l'instar de Pharaon, vous devrez œuvrer dans de multiples domaines afin de parvenir à vos fins : armée, commerce, religion, agriculture, santé, administration, les gestionnaires y trouveront leur compte. Bon, je ne vous refais pas le test de Pharaon, vous devez déjà savoir de quoi qu'on cause, nous z'autres.

Bon, ok, c'est encore assez miteux comme ville, mais pour un jeu de momies, ça se tient.

Toujours pareil…

Pour ce qui concerne les épreuves qui vous attendent, on vous demandera, entre autres, de construire le mythique Phare d'Alexandrie, de lutter contre des pilleurs de tombe, ou encore d'aider Marc Antoine dans sa lutte contre Octave. Sur le plan des strictes nouveautés, vous aurez accès à de nouveaux bâtiments, animaux, industries, monuments et décorations. Autre petit truc bien sympa : vous retrouverez désormais les troupes et les richesses personnelles accumulées d'un scénario à l'autre. Tout ça c'est bien gentil, mais au final, que faut-il penser de cet add-on ? Eh bien que même au prix de 170 F (environ), seuls les aficionados y trouveront un vague intérêt. Certes, une extension n'est pas une suite, mais la valeur ajoutée à Pharaon n'est pas suffisante pour motiver les troupes. En gros, de nouveaux graphs et quelques monuments, quoique forts mignons, ça reste quand même un peu léger. Bref, excepté pour les rares fanas du dernier retranchement des intégristes du fond, le résultat du rencard est que contrairement à ce que prétend la légende urbaine, elle n'est pas vraiment excitante, la Cléopâtre. Il ne reste plus qu'à espérer que « Zeus - Maître de l'Olympe », la prochaine production de Sierra, apportera vraiment du sang neuf au genre.

Fishbone

En Deux Mots

UNE EXTENSION PAS VRAIMENT EXCITANTE QUI NE COMBLERA QUE LES FANATIQUES. OUI, IL Y EN A.

+ Quelques nouveautés…
− mais pas assez nombreuses pour enthousiasmer les foules.

50	80	64
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

BLACKORANGE

www.blackorange.com

ACHETEZ VOS JEUX VIDÉO MOINS CHERS !

PC - MAC - DREAMCAST - PS2 - PLAYSTATION - GBC - NINTENDO 64

Nos nouveautés sur PC :

Deus Ex : **319 FRF**
(prix public ~~369~~ FRF)

Baldur's Gate 2 : **329 FRF**
(prix public ~~379~~ FRF)

Homeworld Cataclysm : **229 FRF**
(prix public ~~249~~ FRF)

Sims Add On Living large : **179 FRF**
(prix public ~~189~~ FRF)

Ages of empire 2 :
The conquerors : **229 FRF**
(prix public ~~249~~ FRF)

Nos accessoires sur PC :

Dual Analog Gamepad
Digital USB : **219 FRF**
(prix public ~~279~~ FRF)

Sidewinder Dual Strike
(Pad Spécial Jeux 3D) : **249 FRF**
(prix public ~~299~~ FRF)

Et des milliers d'autres titres sur Consoles et PC sur notre site : www.blackorange.com

6000 logiciels

Livraison en 4h sur Paris
24h en France et 72h en Europe
Frais de port à 1 FF

Commander sur internet www.blackorange.com (paiement ultra-sécurisé)
ou téléphonez au 0 811 800 004 (coût appel local)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Tél. (facultatif) .....
E-mail (facultatif) .....

Mode de règlement :
❒ Chèque
❒ Carte Bleue N° ❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒❒
Expire le ..... Signature

BON DE COMMANDE À RETOURNER À BLACKORANGE :
B.P. 237 - 92604 Asnière Cedex

PRODUITS	PRIX
FRAIS DE PORT France : 1 FF - Europe : 49 FF	
TOTAL	

Age of Empires II a été un gros succès de la strat' temps réel. Chose curieuse, les Américains semblent avoir échangé leur carence en géographie contre l'amour de l'Histoire européenne.

Réseau local	8
Modem direct	oui
Internet serveur	8

Jouable sur PII 400, 64 Mo Ram
Éditeur Microsoft
Développeur Ensemble Studios États-Unis
Texte et voix VO Nbre de joueurs 6

Age of Empires 2
The Conquerors Expansion

Stratégie temps réel, add-on pour tous joueurs - PC CD-ROM

Quelques nouvelles campagnes fort alléchantes situées aux quatre coins du monde.

L'extension The Conquerors est loin d'être un simple add-on avec deux nouvelles unités, trois cartes et un nouveau mode de jeu en réseau. En effet, il ne se contente pas d'ajouter deux ou trois trucs, mais modifie aussi de nombreux points de l'ancienne version. Le premier changement en profondeur avait été réclamé par tous les joueurs : dans Age of Kings, les paysans laissaient les fermes s'épuiser et restaient plantés à côté des reliefs agraires en attendant qu'on les aperçoive, nous regardant avec de petits yeux de cockers suppliants (les propriétaires de cockers qui me lisent savent de quoi je parle) afin que l'on s'occupe d'eux. Il fallait alors replanter inlassablement et faire le tour de ses champs comme un bon gentleman farmer. Désormais, le moulin donne la possibilité d'inclure, dans la liste de construction, de

nouvelles plantations qui se lanceront juste après la récolte, pour peu que l'on aille cliquer dessus.
Pour rendre les sièges un peu moins longs (le jeu réseau s'éternisant souvent à cause de possibilités défensives assez énormes), il est désormais possible de planquer des hommes dans des béliers. L'avantage : ils seront protégés par l'armure de ces derniers, jusqu'au moment où l'on commencera à l'utiliser sur des murailles. Suivant la taille du bélier, on pourra placer à l'intérieur de quatre à six hommes de troupe. C'est comme le lapin de « Monty Python Sacré Graal », mais c'est un bélier, en fait.
L'I.A. des villageois elle aussi a été revue à la hausse. Ainsi, la construction de certaines bâtisses déterminera leur comportement automatiquement. Si l'on ordonne à un bûcheron chargé comme un baudet de se mettre à planter, il ira d'abord au Town Hall porter son fardeau, au lieu de le déposer dans la nature avant de s'atteler à une nouvelle tâche. Mais d'autres aspects de règles un peu plus fines ont été introduits ; par exemple, si l'on sélectionne trois paysans et

que l'on clique sur une case de champs, ceux-ci s'éparpilleront pour aller bosser sur les cultures mitoyennes. On trouvera le même changement d'I.A. pour ce qui concerne la construction de murailles. Toutefois, l'une des meilleures améliorations concerne l'I.A. affectant les échanges diplomatiques avec un allié joué par l'ordinateur : il existe désormais un set assez complet de commandes de chat pour lui demander des renseignements sur son royaume (comme l'âge où il est arrivé), ou même s'il est bien disposé à lui donner des ordres comme construire une merveille, vous envoyer de la bouffe en quantité, et j'en passe.

Le début de la campagne du Cid.

Des splash screens très utiles pour se faire briefer sur la suite des événements.

Le club des cinq

Venons-en aux nouveautés de l'extension. Tout d'abord, grosse surprise, on quitte un peu l'Europe pour pouvoir mener des campagnes en Orient et aux Amériques. Celles-ci vous mettront aux prises avec de nouveaux peuples comme les Huns, les Coréens, les Mayas, les Aztèques ou les Espagnols. Du côté européen, on se retrouvera avec quelques nouvelles aventures, dont la grande saga du Cid Campeador. Comme à son habitude, Age se servira de son moteur pour narrer les événements plutôt

Plus qu'une simple extension : un énorme patch pour Age of Kings

que de cinématiques lourdes et inutiles. Ces campagnes sont assez ardues et plus riches que jamais en événements ; en fait, elles rappellent surtout la Saga de Jeanne d'Arc du premier volet. Les nouveaux peuples, dont le choix peut paraître assez étrange, bénéficient d'unités uniques fort intéressantes. Parmi celles-ci, j'ai particulièrement apprécié le Missionnaire, un super moine espagnol qui convertit plus vite que son ombre, ainsi que le Hussard, sans doute parce que j'ai été hussard moi-même (au 2e RH de Sourdun, 77) et que je sais à quel point cette activité est vivifiante et rend possible un plan de carrière au Lido. The Conquerors apporte aussi de nouvelles technologies communes à tous les peuples. Parmi celles-ci, on trouvera des tas de choses intéressantes comme le concept des purs-sangs, qui rendra les montures un poil plus solides, l'hérésie, qui permettra à vos unités de mourir au lieu d'être convertis (tiens, j'aurais plutôt appelé ça le fanatisme) et bien d'autres choses. Mieux encore : The Conquerors offre aussi des technologies uniques pour chacun des peuples.

Un dernier Aztèque pour la route

En conclusion, Conquerors est un add-on bourré d'inventions. Bon, ce n'est pas non plus un add-on aussi imposant que Core Contingency (Contre-attaque, add-on de T.A. qui fait référence pour ce qui est du contenu), mais on est bien loin des simples extensions codées en dix jours. Les nouveautés apportées (campagnes, nouveaux peuples, technologies) sont très nombreuses, mais ce qui fait vraiment la différence est certainement l'amélioration des règles du premier jeu, ce qui rend ce dernier encore plus intéressant. D'ailleurs, les changements apportés au premier volet font que ce pack ressemble à un piège commercial. En effet, vu les corrections qu'il offre, on imagine difficilement l'amateur de Age of Kings avoir suffisamment de volonté pour passer à côté, et ainsi se priver des nombreuses règles que Conquerors introduit. Pour ma part, j'aurais voulu voir tout ce qui concerne le jeu original Age of Kings, être inclus dans un patch disponible indépendamment de l'extension.

Bob ArctoR

Quelques technologies uniques

Chacun des dix-huit peuples se voit désormais doté d'une caractéristique unique supplémentaire. En voici quelques-unes assez représentatives. La plupart d'entre elles s'acquièrent au château, généralement au second âge.

Yeomens (Bretons)
La portée des archers et des tours et châteaux se voit considérablement accrue.

Fureur Celtique (Celtes)
Les Celtes se voient dotés de ce pouvoir et armes de siège bien plus résistantes.

Art des Fusées (Chinois)
Augmente des atteques perçantes de Chu Ko Nu et des Scorpions chinois.

Suprémetie (Espegne)
Les Espegnols peuvent créer, grâce à le suprématie, des villageois aux fecultés de combat améliorées.

Kateparuto (Japon)
Cette technologie de pliege très utile permet aux trébuchets de s'installer et de se replier très rapidement.

Le merveilleux et assez méconnu écran de diplomatie.

En Deux Mots

UN EXCELLENT ADD-ON QUI, NON CONTENT D'APPORTER DES TAS D'INNOVATIONS, MODIFIE PARFOIS EN PROFONDEUR LES RÈGLES DU PREMIER JEU, CE QUI L'AMÉLIORE BEAUCOUP. LES NOUVELLES CAMPAGNES FIGURENT PARMI LES MEILLEURES DE CE JEU ET SONT TOUTES ABORDABLES POUR LE NOUVEAU VENU.

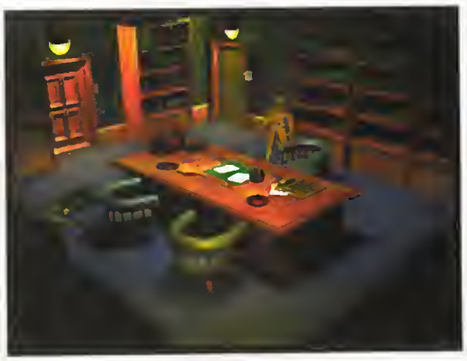
- + Un gros contenu
- + Les campagnes
- + Les nouvelles règles pour AOK
- − Encore trop d'unités communes
- − Les améliorations d'AOK non disponibles en patch

80	82	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

95/98

JOUABLE SUR PII 200, 64 MO RAM
EDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR REVOLUTION SOFTWARE GB
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Pas de crainte à avoir, les hommes tirent à l'horizontale. Tant que vous êtes en hauteur, ils ne vous voient et ne vous entendent pas.



De Sang Froid

ACTION/AVENTURE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Revolution Software nous offre une histoire d'espionnage où action et aventure se mêlent. Le scénario, créé à la manière d'un film, aurait voulu rivaliser avec un bon « James Bond », mais les quelques lenteurs dues en majorité à la maniabilité du héros l'empêchent de se montrer à la hauteur. Il est cependant suffisamment dense, avec ses histoires de trahison, ses bombes et ses poursuites, pour faire tripper n'importe quel amateur de roman d'espionnage.

Se glisser le long des murs, utiliser son agenda électronique pour résoudre quelques puzzles, fureter pour trouver des infos, et surtout pirater les ordinateurs pour déjouer les sécurités et débloquer les portes : tous les éléments d'un bon bouquin sont réunis ici. Mais le train-train quotidien d'un John Cord, espion américain au grand cœur, sait aussi faire appel parfois à la force brute : jouer du flingue reste une nécessité pour faire parler les techniciens récalcitrants ou éliminer les gardes trop curieux.

Et si on exige plus de discrétion pour éviter de déclencher les alarmes, il suffit de se faufiler derrière l'un de ces hommes pour lui asséner un bon coup sur le crâne.

Robots et gardes représentent les principaux adversaires. S'ils peuvent paraître impressionnants, leur intelligence est rarement à la hauteur. La plus grande difficulté du jeu provient surtout de la détermination des actes à accomplir, au bon moment et au bon endroit. La linéarité du scénario vous évite tout de même de trop vous creuser les méninges : les événements vous conduisent petit à petit sur le bon chemin. On marche bien dans la combine. Hélas, si le scénario présente bien, le moteur, lui, a quelques ratées.

Des Boucliers de Quetzalcoatl à De Sang Froid, les héros changent comme les moteurs. Mais on s'attendait à plus de brio de la part de Revolution Software.

Le REMORA est un poisson, euh, instrument bien pratique. Sorte de petit agenda électronique, il vous permet de hacker des ordinateurs plus gros, d'ouvrir des portes, et de visionner en temps réel les déplacements dans la zone couverte par son mini-radar.

Gloups, un moteur

Si Les Boucliers de Quetzalcoatl bénéficiait d'une réalisation technique 2D parfaite, le passage à la 3D ne s'est pas fait sans ennuis. Certes, les décors sont splendides, mais la gestion de l'espace 3D laisse un goût amer dans la bouche. Les objets n'ont que peu, voire pas du tout, d'épaisseur. Votre héros peut aussi bien buter contre une caisse que la traverser de part en part, comme si elle n'existait pas. Passer des portes révèle aussi parfois du grand art. Quand vous ne la loupez pas parce que vous êtes un pied à côté sans le voir, vous perdez de vue votre personnage quelques secondes de trop. L'intégration et la modélisation des personnages se révèle elle aussi problématique. Elle est loin d'être fine, et l'on prend plus souvent les gardes pour des êtres bizarres scintillant de mille feux que pour de vulgaires humains. Heureusement, les séquences cinématiques, splendides, rattrapent légèrement le coup. Dommage que la 3D ne soit pas au point ; sans cet inconvénient, l'aventure se serait présentée comme un véritable challenge.

Kika

Cadavres en série et corps découpés : les mecs de Nagorov sont tombés sur un os qui semble s'attaquer aussi bien aux civils qu'aux militaires.

En Deux Mots

LE SCÉNARIO OFFRE DE BONS MOMENTS DE FLIPPE, MAIS POUR LES APPRÉCIER, MIEUX VAUT NE PAS S'ATTACHER AUX PROBLÈMES TECHNIQUES COMME LES PASSAGES DES PORTES OU LES PERSONNAGES MAL MODÉLISÉS. UN MOIS APRÈS LA SORTIE DU PRODUIT SUR CONSOLE, ON S'ATTENDAIT À AVOIR UNE VERSION PLUS ABOUTIE SUR PC.

- ✚ Le scénar bien complexe
- ✚ Les cinématiques admirables
- ➖ La modélisation des personnages à chier
- ➖ La maniabilité nulle

62	68	76
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

CONSEIL N°3

Pour être sûr
des nouveautés,
lisez les tests
et téléchargez les démos.

S'INFORMER

TELECHARGER

S'INFORMER

ACHETER

CONSULTER

Actujeux.com : l'actualité jeu en temps réel. Des tests, des comparatifs, des guides d'achat, des astuces, des fichiers en téléchargement... De plus, grâce à notre partenaire Actumicro.com, vous êtes au courant des meilleures promos, toujours fraîches, pour trouver les prix les plus bas.
Avec Actujeux.com, vous savez tout ce qui se fait, avant les autres, au jour le jour !

ACTU Jeux.com

www.actujeux.com

Pour les accros de la Micro

Le ballon ne ressort pas assez rapidement des regroupements ; cela casse le rythme du jeu.

Rugby 2001

joystick 119

MÊLÉE CONFUSE POUR FANAS DE 3e MI-TEMPS – PC CD-ROM

C'est d'Angleterre, pays ovale comme chacun sait, que nous vient enfin une simulation de rugby sur PC, après 3 ans de désert dans le domaine.

JOUABLE SUR **PENTIUM II, 64 MO, CARTE 3D**
ÉDITEUR **EA SPORTS**
DÉVELOPPEUR **THE CREATIVE ASSEMBLY (ANGLETERRE)**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **4**

Pour commencer, un mot sur les difficultés propres au développement d'un jeu de rugby (comparé à un jeu de foot, par exemple). Le nombre important de joueurs, d'abord. Ici, il y en 30 en tout, et il est difficile de « tricher » en n'affichant qu'une petite partie des protagonistes à la fois. Pourquoi y a-t-il souvent autant d'espace entre les lignes (défense, milieu et attaque) dans un jeu de foot ? Parce que les programmeurs se débrouillent pour n'avoir à en afficher que deux à la fois : défense et milieu, ou milieu et attaque. Second écueil important, le gameplay. Autant tout le monde ou presque connaît les règles du foot (simples et peu nombreuses), autant celles du rugby paraissent pléthoriques et complexes, même aux fans. Le nombre d'actions possibles et de phases totalement différentes de jeu (passe à la main, coups de pied divers, maul, mêlée, touche, engagement, transformation, etc.) rend très délicat de proposer un jeu simple. Bon, cette petite introduction en forme d'avertissement effectuée, voyons comment s'en tire notre candidat.

Fighting spirit

Rugby 2001 semble irréprochable au niveau des possibilités de jeu : toutes les compétitions de ballon ovale sont simulées (Coupe du monde, Tournoi des six nations, Calcuta Cup, Tri Nations et Bledisloe Cup de l'hémisphère sud). On regrettera juste un mode Entraînement un peu léger. Bien entendu - c'est tout le charme d'EA Sports - on aura droit aux vrais effectifs des équipes et aux noms des joueurs.

Les distances lors des transformations m'ont semblé anormalement courtes.

Au niveau technique, le bilan s'avère plus contrasté : le moteur (Direct 3D ou software) monte certes sans peine jusqu'au 1280x1024, en 16 ou 32 bits. Mais même au niveau de détails maximal, les joueurs restent très cubiques et font peine à voir par rapport à leurs collègues de FIFA ou Madden. Sans compter que leurs pieds ne touchent pas toujours le sol (ils « glissent » au-dessus) et qu'ils ont l'étrange (mais utile) pouvoir de se traverser les uns les autres. Mais tout cela n'aurait pas été très gênant si…

Gameplay défaillant, hélas

Bah oui, Rugby 2001 ne réussit pas le pari du gameplay. Là où Jonah Lomu Rugby avait contourné le problème en affichant en permanence à l'écran les actions possibles (avec les touches correspondantes), le jeu d'EA Sports laisse le joueur dans une grande confusion : difficile de repérer le joueur sélectionné, difficile de savoir comment et quand on peut s'emparer du ballon, gestion des mêlées très peu intuitive… on finit par se lasser et jouer un peu au hasard. De plus, afin sans doute de rendre les hors-jeu impossibles (plutôt une bonne idée), les concepteurs ont choisi de hacher à l'excès le déroulement du jeu : lorsque le ballon est à terre, les joueurs des deux équipes se replacent de part et d'autre avant que puisse se constituer le maul obligatoire. Pas moyen pour un joueur opportuniste et bien placé de relancer le jeu rapidement. Irréaliste et énervant.

Ivan Le Fou

En Deux Mots

DEPUIS TROIS ANS, IL N'Y AVAIT PAS EU DE SIMULATION DE RUGBY SUR PC. MALGRÉ LE MANQUE DE CONCURRENCE, RUGBY 2001 NE SÉDUIT PAS : BIEN QUE PLUS RÉUSSI GRAPHIQUEMENT, SON GAMEPLAY DÉFAILLANT LE HANDICAPE GRAVEMENT FACE À UN JONAH LOMU RUGBY DÉSORMAIS DISPONIBLE EN COLLECTION BUDGET À 129 F.

- \+ Les vrais noms et toutes les compétitions
- \+ Un moteur graphique mignon
- – Grande confusion
- – Gameplay pas au point

65	72	70
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

INVASION

Un cycle infernal commence... Trouvez de nouveaux alliés !

Personne n'échappera à ce combat !

L'heure de choisir votre camp est arrivée : défendrez-vous Dominia au côté de Urza ou bien servirez-vous Yawgzebul dans son invasion à la tête des forces phyrexianes ?

Découvrez une arme puissante !

Les doubles cartes : deux cartes fusionnées en une seule. À vous de choisir quelle partie vous allez utiliser. Grâce à elle, vous allez multiplier votre puissance sans augmenter le nombre de cartes de vos jeux.
Découvrez les nouvelles mécaniques de jeu au travers des quatre nouveaux decks à thème, des boosters et des paquets de tournois. Ils vont vous permettre de maîtriser ce qu'engendre Invasion...

MAGIC L'Assemblée®

Invasion, Magic: L'Assemblée, WIZARDS OF THE COAST sont des marques déposées et la propriété de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards.

MCC UNITED

test
test
test
test
test
test
test

HOMEWORLD

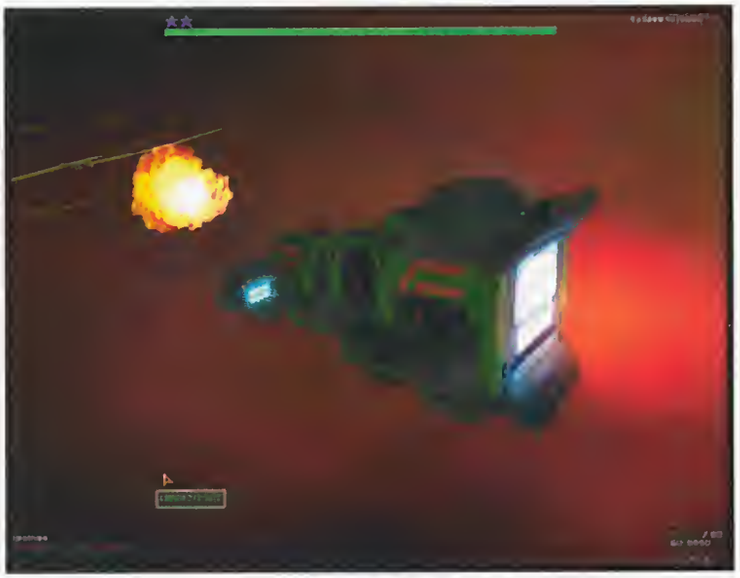
JOUABLE SUR PENTIUM 266
ÉDITEUR HAVAS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR BARKING DOG STUDIO ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS SEUL OU EN RÉSEAU

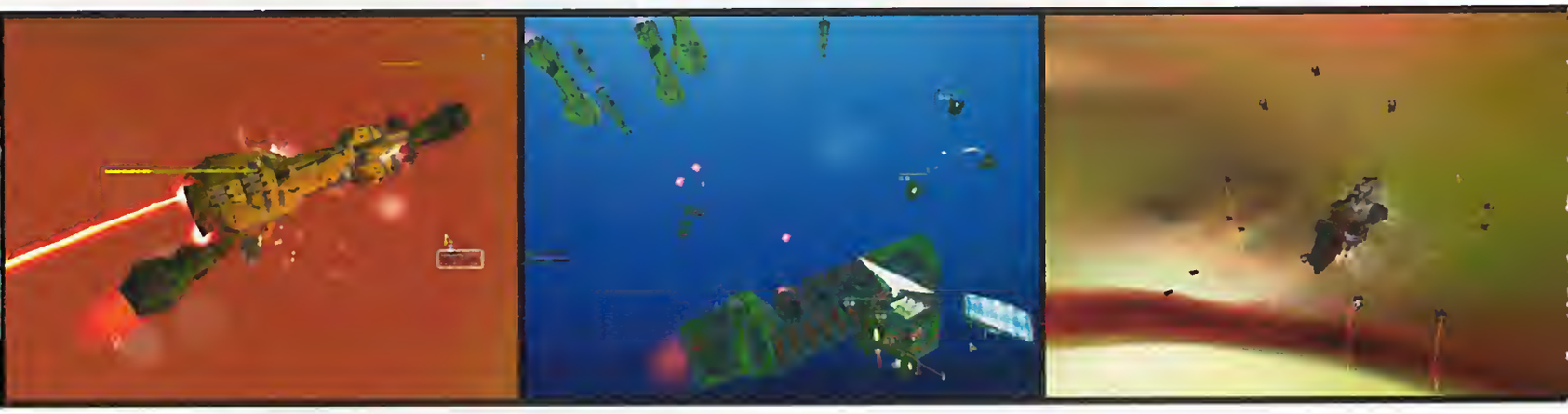
Cataclysm

STRATÉGIE TEMPS RÉEL POUR TOUT PUBLIC – PC CD-ROM

« Chapô ». C'est comme ça que l'on appelle ce petit pavé d'introduction qui précède le gros du texte d'un article. Alors je profite de la sortie de Cataclysm pour aujourd'hui agiter mon chapeau (aidez-moi en agitant ce magazine) en l'honneur d'Homeworld… Ce jeu qui m'a littéralement transporté.

Je vais vous parler de la vie intime des testeurs de jeux vidéo. Je vais vous parler de ce qui est presque devenu, chez nous, une zone érogène. Je vais vous parler de la touche Arrêt défil du clavier. C'est généralement à cette touche que nous associons la fonction « photo d'écran ». Quand nous jouons et que s'affiche quelque chose de joli à l'écran, c'est un réflexe commandé par la moelle épinière, l'index du testeur vient heurter la touche Arrêt défil d'un geste précipité qui n'est pas sans rappeler celui des candidats de « Questions pour un champion ». Clic, ça prend une jolie photo ! Généralement, on fait ça machinalement, au point que même quand nous jouons juste pour le plaisir, quand nous ne testons pas, nous frappons toujours sur cette touche à la moindre explosion en gros plan. Si vous saviez le nombre de fois où nous sommes morts pour un joli cliché, combien de fois nous avons sauté dans les flammes, foncé à 180 km/h à contresens vers un bus, combien de fois nous nous sommes écrasés en piqué, fait sauter le caisson à la grenade… Tout ça pour une jolie photo.





Pendant que ces frimeurs de grands reporters risquent quotidiennement leur peau sur des champs de bataille, nous, on se suicide carrément à longueur de journée, et sans la ramener. Vous vous demandez peut-être où je veux en arriver. À obtenir une prime de risques ? (Tiens, c'est pas con.) (Ah si en fait c'est con.) Non je voulais simplement marquer le coup en vous disant qu'en cinq années de Joystick, je n'ai jamais pris autant mon pied qu'en capturant des photos de jeu : Homeworld Cataclysm est le plus beau jeu que j'aie jamais testé, à ce titre.

Quel plaisir de vous revoir !

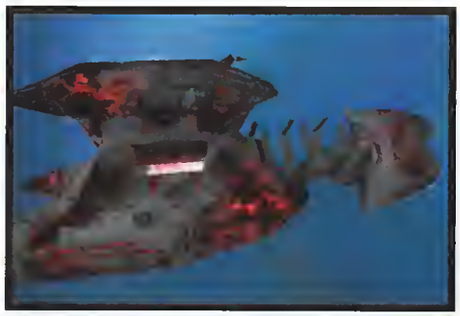
Le jeu installé, lancé, mon corps est parcouru de délicieux frissons au moment où je reconnais le style de la musique d'Homeworld. Une vague d'euphorie m'emporte. En trépignant, je fonce à la cuisine me chercher de quoi grignoter et boire. Je baisse la lumière, ferme les rideaux… le voyage va commencer. Cataclysm est un « stand alone » d'Homeworld ; c'est-à-dire qu'il s'agit d'une nouvelle campagne d'Homeworld, mais qu'à la différence d'un add-on, nul besoin de posséder déjà Homeworld pour le faire tourner. Bref, Homeworld Cataclysm est un

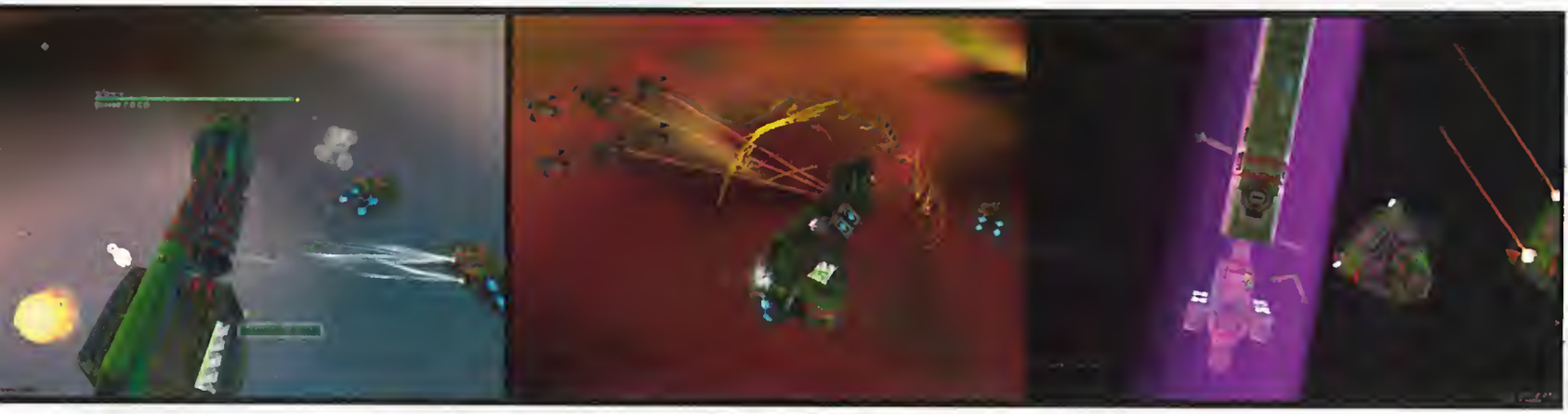
Dix-sept nouvelles missions, certaines de très longue haleine, bourrées de trouvailles et de rebondissements.

jeu complet. Il se situe quinze ans après le premier épisode ; les derniers survivants dont vous deviez escorter le vaisseau arche jusqu'à leur planète mère, ont déjà planté les premières bases d'un nouvel empire. Vous voici maintenant aux commandes d'un vulgaire vaisseau minier. Rien de bien excitant… jusqu'à ce que vous tombiez par hasard sur un cargo, une boîte tellement vieille que votre équipe scientifique se perd en conjectures. Une boîte que vous ne devriez pas ouvrir… mais comment résister à la curiosité ?

Agitez avant d'ouvrir, bien refermer après usage

Cataclysm n'a pas été développé par Relic Entertainment (créateurs du Homeworld original), mais par un autre studio, Barking Dog, dont le but avoué était de répondre à l'attente des fans d'Homeworld en améliorant encore leur jeu fétiche. Autant vous le dire tout de suite : ils ont réussi. Cataclysm est meilleur qu'Homeworld sur bien des points. Commençons par le plus gros reproche que j'avais à faire à Homeworld : la (relative) pauvreté des missions. Mis à part deux scénarios particulièrement marquants (la sphère de défense et le météore), la moyenne était décevante, comparée à l'ambiance totalement tripante et aux possibilités offertes par le jeu. Cataclysm corrige franchement le tir.
Les missions sont bien plus longues, et bourrées de rebondissements. Il ne s'agit jamais de simplement tout détruire. Un exemple parmi tant d'autres : on arrive dans une zone de l'espace, saturée de débris. On nous demande de les explorer et on découvre un gigantesque canon qui pourrait être récupéré. On y envoie des vaisseaux « Ouvriers » pour les rapatrier vers le vaisseau mère, et voilà le canon qui se sauve tout seul (ça fait tout bizarre, comme de voir un croûton de pain prendre vie et se carapater lors d'un pique-nique) ! Zoomez dessus : l'ennemi y a envoyé ses propres Ouvriers, et ces petites fourmis sont en train de vous piquer du matériel. Dégoûté, vous dépêchez vos intercepteurs rapides… Évidemment, l'adversaire avait



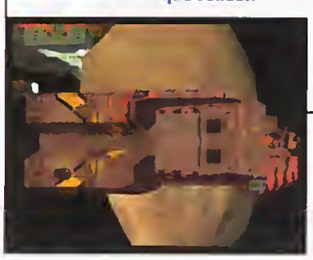


Les chasseurs « Acolyte » s'arriment par paires pour former un vaisseau moins maniable mais plus puissant.

prévu le coup : une myriade d'unités embusquées étaient camouflées en débris et vous attendaient pour vous cueillir. Suit une vaste bataille cosmique, comme de bien entendu.

Scriptez en travaillant

Cependant, je vais dire un truc idiot (mais vrai) : le problème avec des missions aussi scriptées, c'est que les surprises ne fonctionnent qu'une fois, et les missions de ce jeu ne sont heureusement pas toutes calquées sur ce principe. La septième mission, par exemple, est carrément à s'arracher les cheveux : vous devez bêtement escorter un convoi de vaisseaux de colons totalement désarmés, d'un point à l'autre de la carte. Des missiles jaillissent de nulle part et à intervalles imprévisibles.
S'ils touchent vos unités ou les vaisseaux colonisateurs, ces missiles les corrompent et les transforment en unités ennemies qui, à leur tour, cracheront des missiles contagieux. Croyez-moi, il y a de quoi devenir cinglé. Toute la campagne est d'ailleurs écrite sur ce principe de peste qui se répand dans la galaxie de manière exponentielle. Une sacrément bonne idée, particulièrement bien exploitée.
En fait, sur l'écriture générale de la campagne, je n'aurais qu'un seul (petit) reproche à faire : on ne



Nouvelle unité : le « Mimic », qui peut prendre l'apparence de divers vaisseaux ennemis ou d'astéroïdes de diverses tailles. L'effet de morphing est d'ailleurs aussi « startrekien » que réussi.

joue plus les derniers survivants d'une race extraterrestre, enfermés dans une « bouteille » catapultée dans l'espace. Et en jouant ce vaisseau minier qui fait donc partie d'une toute jeune confédération, on a perdu ce sentiment terrible d'être abandonné et seul contre tous, ainsi qu'un enjeu qui marchait bien : sauver une espèce.

Boîte de cataclysme 100 %. Agitez avant d'ouvrir, bien refermer après usage.

Améliorer le meilleur

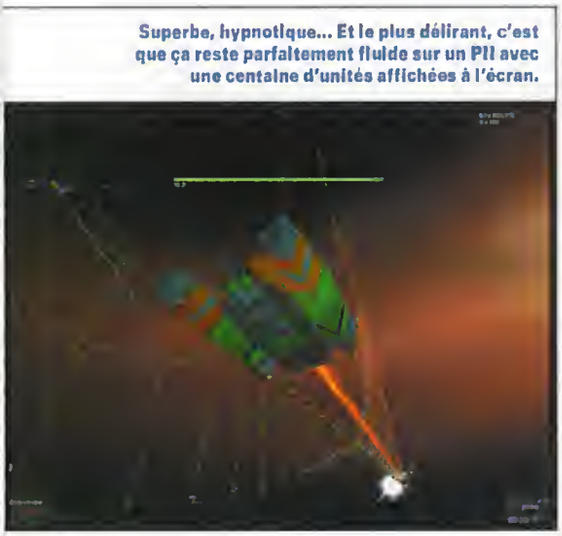
Reste qu'améliorer ce grand jeu n'a pas dû être une tâche aisée, et que c'est pourtant chose faite. À commencer par l'interface, qui en devient carrément exemplaire : dans Homeworld, sur n'importe quel écran, la carte stratégique ou l'écran général, on pouvait déjà faire une vaste sélection de tous les vaisseaux. S'affichait en haut à droite la liste (triée par type) de tous les vaisseaux sélectionnés. On cliquait sur cette liste pour y sélectionner les unités de son choix ! Maintenant, en gros, tout ce qui s'affiche à l'écran est un hyperlien, c'est-à-dire que tout est « cliquable ». En bas à gauche sont inscrits vos objectifs (en rouge s'ils ne sont pas accomplis). Cliquez dessus et une fenêtre s'affiche, qui vous détaille cette partie de la mission. Non seulement c'est pratique au possible, mais c'est en plus incroyablement beau.

En ce qui concerne le jeu lui-même, une des très grandes frustrations du premier Homeworld a enfin été levée : il est maintenant possible de déplacer le vaisseau mère ! C'est d'ailleurs vital dans pas mal de missions.

Mais surtout, dans le premier Homeworld, se posait un important problème de gameplay : le jeu devenait trop facile (et parfois trop lent) quand on récoltait tous les minerais des cartes pour construire une infinité de vaisseaux. Désormais, un nouveau paramètre limite le nombre d'unités que vous pouvez contrôler : les points d'équipage. Plus le vaisseau est gros, plus il mobilisera un nombre important d'hommes… Cela permet aux scénaristes du jeu de savoir très précisément de quelle puissance de feu vous disposerez pour affronter les adversaires qu'il aura à vous opposer.

Le juste prix

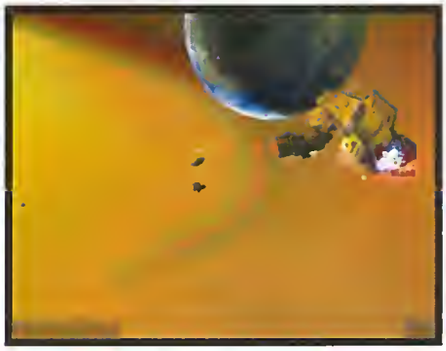
Bon, ben chui content, vraiment content ! Moulinex vient de venir vers moi pour me dire : « Eh ! Patate ! (oui, on me parle comme ça ici) … Je viens d'avoir Havas au téléphone et finalement, il vont vendre leur jeu aux environs de 270 F ! » Du coup, c'est carrément la bonne opération du mois. Moi qui n'arrêtais pas de pester que c'était déloyal vis-à-vis des gens qui avaient déjà acheté Homeworld de vendre Cataclysm comme s'il s'agissait d'un nouveau jeu… Ça avait même levé une mini-polémique à Joy : si Cataclysm était sorti à 350 F, fallait-il le sanctionner dans sa note d'intérêt ?… J'avoue que nous nous empêtrions à la recherche de la réponse et que c'est un heureux dénouement !



Superbe, hypnotique… Et le plus délirant, c'est que ça reste parfaitement fluide sur un PII avec une centaine d'unités affichées à l'écran.

Ah, j'avais failli oublier ! Parmi les nouvaautés : la carte générale est maintenant délimitée par un volume en « fil de fer » qui permet de bien mieux apprécier profondeurs et distances.

Les nouvelles explosions : éblouissantes, au sens premier du terme.



Saitek

Volant R4 Force Feedback

Cyborg Force Feedback 3DII Stick Gold

R100

Cyborg 3DII Gold

Compatible avec la dernière simulation de vol

HASBRO Interactive

GM2

ST200S

Distribués par BOULANGER, DARTY, FNAC, VIRGIN, AT, TOYS 'R' US, expert et

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 86 96 30. Site Internet : http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom

Adresse

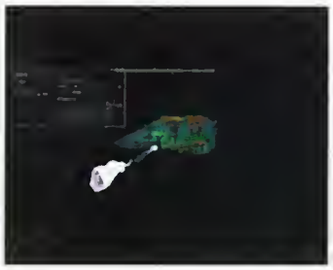
C. P. Ville / /

Date de naissance / /

Configuration matériel :

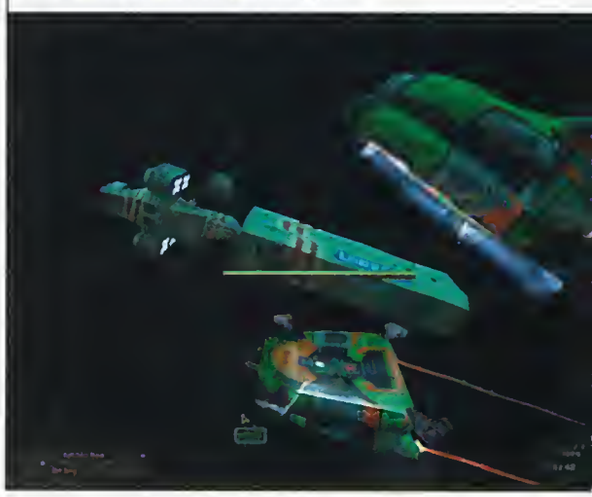
J 10/00

Homeworld Cataclysm est le plus beau jeu que je n'aie jamais testé.

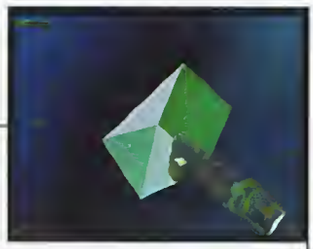


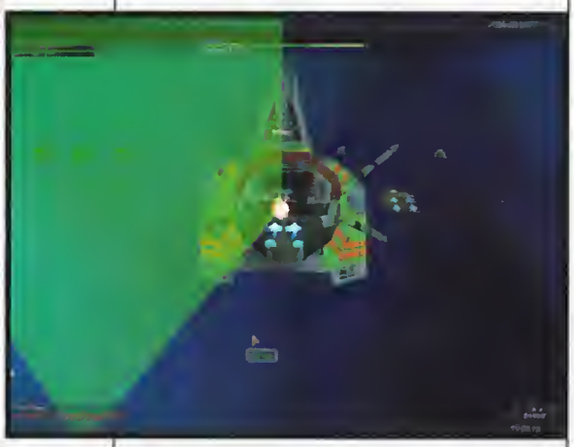
Une nouvelle ressource a fait son apparition : les cristaux.

Les vaisseaux Ouvriers peuvent toujours s'arrimer à une unité ennemie pour la convertir à votre cause (à condition qu'elle soit endommagée).



Les voix des pilotes de vaisseaux ont été individualisées. Un système de waypoints a été implémenté (dont j'avoue ne pas avoir eu l'utilité, mais il s'avérera sûrement important en multijoueur), ainsi - là en revanche ça n'était pas du luxe - qu'un « Fog of war » (les unités n'apparaissent qu'à portée de radar). Reste un grand oublié : le système de réparation des unités qui, désastreux dans le premier Homeworld, est ici toujours aussi pénible, bien que légèrement trafiqué ! Pourquoi n'avoir rien modifié ? Peut-être que tout simplement le moteur et l'I.A. du jeu ne s'y prêtent-ils pas… Il n'y a plus qu'à espérer un véritable Homeworld 2. Autres améliorations, graphiques cette fois : certaines explosions gigantesques ont été ajoutées, en plus de nouveaux effets visuels. C'est une réussite complète… le jeu en devient plus beau que jamais.





Les unités « sentinelles » tissent, autour de l'unité qu'elles gardent, un mur de champs de forces. Douze sentinelles forment un mur infranchissable (il faut d'abord détruire les sentinelles pour le passer).

Déguisé en caillou

Au tour des nouvelles unités, enfin. Au cours de la campagne, elles font leur apparition au compte-gouttes. La première est une frégate qui détruit ses adversaires à coups de béliers. C'est très visuel et vachement beau, presque hypnotique : on voit la frégate suivre sa proie et, arrivée à portée… fondre soudain sur elle, exactement comme un poisson gobant une mouche. Également, de minuscules chasseurs rapides qui, associés par paires, s'arriment les uns aux autres pour former des chasseurs lourds, certes plus lents mais bénéficiant maintenant d'une attaque spéciale. Entre autres grosses surprises également - et j'avoue avoir hâte de voir ce que donnera cette unité en multijoueur - des « Mimic » qui peuvent prendre l'apparence d'unités adverses ou d'astéroïdes. Bon, l'heure de la conclusion a sonné. Elle sera lapidaire, dithyrambique, et ne tiendra qu'en trois syllabes : Mé-ga-star.

monsieur pomme de terre

En Deux Mots

BIEN QU'IL NE S'AGISSE QUE D'UN « STAND ALONE », ET DONC FINALEMENT QUE D'UNE RESUCÉE D'HOMEWORLD, CATACLYSM APPORTE D'IMPORTANTES AMÉLIORATIONS À CE JEU DÉJÀ EXCELLENT, RÉPONDANT PRESQUE, AU MOT PRÈS, AUX CRITIQUES QUI AVAIENT ÉTÉ FAITES AU JEU ORIGINAL. UN TRAVAIL EXEMPLAIRE.

- + Dix-sept missions d'une campagne passionnante et pleine de rebondissements
- + D'excellents ajouts à l'interface
- + Nouvelles unités pleines d'inventivité
- + Nouveaux effets visuels
- − Système de réparation des unités toujours aussi désastreux !

84	95	90
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Astuce technique géniale d'Homeworld : des unités dessinées avec un minimum de polygones, sur lesquelles on applique des textures très complexes. Un exemple à suivre absolument !

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

THE COCKPIT

3 FILMS REMASTERISES

Interview exclusive
de l'auteur
Leiji Matsumoto
créateur d'Albator

• interviews inédites des réalisateurs • galeries d'images • filmographies • documents historiques •
• Kaze • version française • version originale • sous-titres français et malentendants •
• boutiques spécialisées • extrapole • fnac • virgin megastore •

© Leiji Matsumoto

95/98 direct 3D

JOUABLE SUR PII 200, 64 MO RAM
ÉDITEUR ACTIVISION DEVELOPPEUR HEURISTIC PARK ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 1

Rivières et lacs nourrissent les terres de Wizards & Warriors. Les gardes forestiers sont particulièrement attentifs à ce que vous ne troubliez pas le repos des poissons. Déguisés en lézard, ils n'hésiteront pas à vous attaquer.

Wizards & Warriors

RPG POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Ça faisait bien longtemps qu'un RPG de ce genre n'était pas sorti. Imaginez des textures du type Donjon Master re-liftées, un graphisme carré et des personnages aux traits grossiers, et vous y êtes : Wizards & Warriors vous rappellera les softs de la vieille époque.
Comme toute histoire traditionnelle, l'aventure débute dans un petit village bucolique à souhait. Le vieux sage du coin a fait des cauchemars, et comme vous êtes bonne poire et surtout jeune et vigoureux, il vous envoie chercher de quoi prévenir les terreurs entrevues en rêve. L'épée magique de Mavin ferait bien l'affaire pour détruire le monstre qui l'a secoué. Après une cinématique complètement pourrie, vous voilà parachuté dans Valeia (votre bled d'origine), avec comme premier objectif d'organiser votre groupe d'aventuriers. Faites d'abord un tour à l'hôtel du coin pour récupérer vos compagnons. Dans le jeu, il n'y a pas de héros attitré : vous créez vos six personnages comme bon vous semble, en choisissant parmi les dix espèces présentes (on retrouve bien sûr les classiques humains et elfes, mais aussi les hommes éléphants, tigres et lézards, plus rares dans les RPG) et les quatre métiers accessibles (mage, prêtre, guerrier et voleur). Plus tard, en vous spécialisant, de nouvelles professions pourront s'offrir à vous. Chaque espèce possède des bonus qui feront préférer tel job à un autre. Le Pixie fera par exemple un piètre combattant (il a des malus en courage), mais quel voleur ! Les aptitudes sont assez limitées : ici, on ne vous demandera pas de pratiquer la chasse pour vous nourrir ou de coudre votre armure. Le choix se pratique sur une trentaine d'aptitudes, sans compter les huit attributs principaux

Wizards & Warriors date de quatre ans, et ça se voit. Si le graphisme ne suit pas, l'aventure a suffisamment d'épaisseur pour offrir un RPG qui mérite le détour.

Une automap permet d'annoter le terrain découvert et de visualiser les structures qu'il abrite.

comme la force ou l'intelligence. En tuant des monstres, vous faites évoluer vos habiletés et obtenez même de nouveaux dons (une cinquantaine sont accessibles), suivant la guilde à laquelle vous avez décidé de prêter allégeance. Chacune d'entre elles vous demande d'accomplir des quêtes pour progresser dans sa hiérarchie et décrocher des bonus. En cours de route, si vous avez envie d'opter pour une autre spécialité, le changement de guilde s'effectue sans perdre les adresses et les sorts que vous possédez déjà. Bon, maintenant, vous voilà prêt à vous élancer dans la nature sauvage. Stop ! Regardez-vous, vous êtes nu comme un ver. Un petit tour chez l'armurier vous évitera des poursuites de la part des puritains de la région.

Les NPC sont nombreux à trainer en dehors des villages. Vous en découvrez aussi bien en forêt que dans les donjons. Discutez avec eux permet souvent d'obtenir des renseignements et surtout de vendre son surplus d'armes plus cher que chez l'armurier.

Des donjons et monstres

La chasse à l'artefact demande peu d'aptitudes : simplement se balader dans la forêt et visiter les donjons historiques du coin, discuter avec les nombreux NPC, et surtout buter tout ce qui bouge, histoire de récupérer du fric et de l'XP. Certes, quelquefois il faut savoir sauter, nager et regarder dans les coins pour ne pas rater les leviers cachés ou les passages secrets, mais en règle générale la difficulté se limite aux combats. Les affrontements s'effectuent en temps réel, avec un système de pause pour vous permettre de gérer plus facilement votre tour, ou au tour par tour, au choix.
La vue subjective vous oblige à vous retourner souvent pour ne pas avoir de mauvaises surprises, car les créatures surgissent de n'importe où. La rapidité avec laquelle elles réapparaissent est ajustable en direct. Vous pouvez l'augmenter en plein milieu du jeu si vous exigez un peu plus d'action, ou si vous avez tout simplement besoin d'or, pour la diminuer plus tard lors d'un passage délicat par exemple. Les trois cent monstres se laissent apprécier, même s'ils ne font pas dans l'originalité. Ils vous attaquent en groupe, sans grande réflexion. Il suffit de les voir parfois heurter une limite inexistante pour se persuader que l'I.A. a quelques problèmes. Six écoles de magie mettent en gros cent vingt sorts à votre disposition. Chacune d'elles offre des sorts défensifs et offensifs qui ne font aucune différence entre vous et vos attaquants. Créez donc une barrière de feu sous votre nez, et vous verrez les points de vie de votre équipe s'envoler à vitesse grand V. L'interface a le look vieillot des anciens RPG, avec l'écran de jeu entouré par le portrait de vos six compagnons et les boutons d'actions. S'il est impossible de la faire disparaître, en revanche, les nombreuses touches de raccourcis ont au moins le mérite d'en limiter la lourdeur. Le moteur date de quelques années (le jeu a commencé à être développé en 1996). Et même si à mon grand soulagement il supporte Direct3D, il reste fort inférieur à ce que l'on trouve actuellement. Sûr, il n'y a pas de ralentissement lors des affrontements, mais les chargements entre zones différentes sont longuets et les textures sont loin d'être aussi fines et diverses que ce à quoi on nous avait habitués. Si le graphisme bénéficie de la 3D, le restant fait un peu pauvre. Les animations comme les flammes ou les cafards qui courent dans les donjons sont loin d'être géniales. Et je ne parle même pas des vidéos complètement pourraves.

Jour, nuit, ... le temps s'écoule lentement, refermant vos blessures, sans que vous ne sentiez jamais la faim ou la soif.

Vous pouvez varier la difficulté du soft en cours de partie pour influencer la force des monstres et leur réapparition.

Ça ne vous rappelle rien ? De longues randonnées à cheval dans la nature, les bonnes idées que Daggerfall avaient mises en pratique n'ont pa

Souvenir, souvenir...

Pourtant, il faut reconnaître que le travail a été soigné. On s'en rend compte avec la musique, très correcte, et les bruitages flippants. Les quêtes sont nombreuses et diverses (une centaine de majeures, et beaucoup de sous-quêtes), et les villageois vous proposent même des jobs à la Daggerfall. Les personnages que vous rencontrez en forêt ne sont pas forcément inamicaux, même si on vous laisse la possibilité de vous en débarrasser. En dialoguant avec eux, vous obtiendrez, outre des renseignements sur les environs, des offres d'embauche et même des objets. Le scénario vous entraîne dans une aventure non linéaire à travers de multiples décors qui, s'ils n'atteignent pas la qualité des produits d'aujourd'hui, ont le mérite d'être variés. Alors, Wizards & Warriors est-il recommandable ? On est loin de la beauté d'un Asheron's Call ou de la complexité d'un Might & Magic, mais les vieux fans apprécieront son ambiance surannée, qui n'est pas sans rappeler Dungeon Master ou Daggerfall, et surtout sa durée de vie qui dépasse les deux cents heures de jeu.

Kika

En Deux Mots

SÛR, WIZARDS & WARRIORS NE RESTERA PAS DANS LES ANNALES, MAIS ÇA N'EMPÊCHE PAS D'APPRÉCIER SON LOOK VIEILLOT. ON A L'IMPRESSION DE RETROUVER UN PEU SON DUNGEON MASTER PRÉFÉRÉ ET ON AIME ÇA.

- + Les raccourcis clavier
- + De longues heures de jeu
- − Les textures trop souvent verdâtres

52	52	79
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

MULTIJOUEURS	
Réseau Local	4
Internet serveur	OUI
Internet IP	4

Jouable sur **PII 400, 64 Mo Ram**
Éditeur **Interplay**
Developpeur **14 Degree East GB**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **4**

Que se passe-t-il entre deux épisodes de Star Trek, lors des colonisations des planètes ? La réponse à cette interrogation troublante nous est enfin donnée dans le dernier jeu d'Interplay : Star Trek New Worlds.

Star Trek New Worlds

Stratégie temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom

dDepuis le tout début des jeux vidéo, les licences Star Trek font certainement partie des plus exploitées. Déjà, il y a une bonne vingtaine d'années, les Steve Jobs et les Bill Gates (alors en shorts) s'amusaient à s'envoyer des torpilles à photons à travers le réseau des universités ricaines. Pourtant, à l'instar des titres dérivés de Star Wars, on aura rarement vu un tel laissez-aller, tant au niveau des idées que de la programmation dans quelque domaine que ce soit. Les jeux pourris ayant Star Trek pour thème sont légion, et pourtant, depuis un an avec St Armada, le trekkie moyen peut enfin acheter un jeu les yeux quasiment fermés, sans crainte de se retrouver avec un Jeu de l'oie Klingon (pour la petite histoire, une Oie, en langage Klingon, ça se dit « Phtu' kaa »). La vague des bons produits a commencé avec Starfleet Command et s'est poursuivie avec l'excellentissime Elite Force et Klingon Academy, respectivement un jeu de combat spatial, un shoot 3D mâtiné d'une bonne dose d'aventure et un simulateur de vol. Il restait un domaine à explorer : celui du jeu de stratégie temps réel. La chose a de quoi surprendre, car même le plus féru des trekkies serait bien en mal de nous citer un épisode faisant partie des quatre séries où l'on peut admirer des combats en plein air façon tranchées de Verdun. Le genre stratégie temps réel devient de plus en plus casse-gueule, sans doute pour la bonne raison

Armada de vaisseaux rangés dans un ordre très romulien.

Le HUB, la plaque sur laquelle vous construirez le gros de votre base.

Les usines de véhicules s'ouvrent pour laisser sortir ces derniers.

Le Tricorder, bien plus qu'un écran radar.

que tout ou presque a été inventé et que les jeux de ce type se cherchent actuellement, en explorant même d'autres thèmes comme la guerre niponno-médiévale (Shogun : Total War) ou tout au contraire en en remettant une couche, au risque de gaver les gens sur un titre déjà connu de type Warcraft.
La véritable question est la suivante : qu'est-ce que le monde de Star Trek va bien pouvoir apporter à un jeu de RTS, à part de jolis vaisseaux et un background aussi conséquent qu'inutile pour un produit de ce type ? Vous expliquer cela en détail est la mission que je viens d'accepter. Damned !
L'histoire débute dans le quadrant Alpha, à l'endroit où l'on trouve entre autres choses la Terre. Le problème, qui est avant tout politique, est que dans ce quart inférieur de la galaxie, d'autres races humanoïdes ont elles aussi décidé d'élire domicile. C'est ainsi que parmi nos plus proches voisins, on trouve les Klingons et les Romulanais, deux des espèces les plus lourdingues à 800 parsecs à la ronde. Les premiers, dont l'apparence se situe à mi-chemin entre le lézard et le putois, ont fondé toute leur civilisation sur le principe de la guerre à outrance ; les seconds, les Romulanais, sont considérés par beaucoup comme des Vulcains pervertis en beaucoup plus vilains, le genre d'espèce à s'être elle-même taillé les oreilles en pointe, comme ça, par masochisme. C'est justement ces derniers qui nous intéressent, puisque pendant l'une de leurs expériences dangereuses en plein centre de la zone neutre, une attaque klingone leur a fait perdre le contrôle de cette dernière, ce qui a tout bonnement créé une flopée de nouveaux systèmes solaires, dont certains habitables. Étant donné l'importance stratégique de cette zone, tous les voisins provenant des endroits mitoyens se sont donné rendez-vous pour coloniser ces mondes riches en cristaux de delithium.

Les navettes de la Fédération, qui font honneur aux grands principes du cubisme.

Les frères ennemis

La plus grande originalité du jeu consiste à être divisé en trois. Trois parties correspondant à trois campagnes, une pour chacune des races. C'est ainsi que nous allons avoir le plaisir de nous glisser dans la peau d'un chef klingon, d'un capitaine de la Fédération ou d'un... enfin d'un Romulanais. Bien plus que d'offrir des types de missions bien différents pour chacun de ces rôles (ce sera aussi le cas), on devra se plier aux tactiques et aux philosophies de nos trois protagonistes qui sont, disons-le, diamétralement opposées les unes des autres.
Lorsqu'on incarne une race, on se voit investi de son idéologie. Ainsi, il sera par exemple très dur de réagir à une attaqua des Taubats (les habitants de ces mondes) si on fait partie de la Fédération. A contrario, les Klingons n'hésiteront pas avant de raser tout ce qui ressemble à un ennemi, mais dans le plus strict respect des règlas da l'honneur (ne pas tirer dans le dos d'une femme ou sur un homme désarmé, ne pas mordre les tasticules, na pas décapitar sans avertissament). Pour votra gouvarne, le mot « honnaur », an klingonais, se dit « Rhtu kha », ca qui gánàra parfois des confusions avec le mot « Phtu' kaa » (voir paga 1), ce qui a été la cause de chansons cocassas et de conflits sanglants. La plupart des missions de chaque campagne seront construites autour de ces percepts et autour du concept du « mais que se passerait-il si... ». La chose fonctionne très bien et donne une approche toute nouvelle à un set de missions qui aurait pu être juste d'un bon niveau. Les différences entre tout ce beau petit monde sont aussi technologique bien sûr. Tout le monde se partage les mêmes types d'unités à bas niveau ; mais en s'avançant, on découvrira avec délice la puissance de feu incroyable des Klingons, ou les capacités de dissimulation de nombre d'unités romuliennes. Quant à la Fédération, ils n'ont pas grand-chose pour eux, exception faite des torpilles à photons et des pyjamas de la séria.

Des explosions fort correctes.

Trois races fort différentes qui tiendront le joueur en haleine au cours de trois longues campagnes.

Petit précis de colonisation Les grandes règles du jeu sont identiques à toute strat' temps réel. Ici, on semble fouler le terrain du déjà vu, mais pourquoi changer une recette qui marche ? On construit donc des mines et des centres de recyclage, pour raffiner tout ce que l'on retire de la Terre, et autres délices à la Command and Conquer. Là où ça devient beaucoup plus intéressant, c'est que Star Trek New Worlds offre traditionnellement une dimension humaine. Cela se traduit dans le jeu par le fait que chaque race dispose d'un équipage de spécialistes divisés entre plusieurs champs d'activité et possédant quelques compétences uniques. Le temps passant, on augmentera ces dernières grâce à l'entraînement, puis on répartira les hommes dans chacun des secteurs qui leur sont propres afin de tirer le meilleur parti d'un bâtiment, d'un type d'activité, et d'une façon plus générale, de la base. La chose est d'autant plus intéressante que l'on va garder tout ce beau petit monde durant la campagne, au cours de laquelle ils pourront d'ailleurs crever comme des rats lors d'un accident de chasse. Les bases se construisent tout autour d'un HUB, sorte de zone dallée de béton (enfin, de Betonium ; on est dans Star Trek) où se poseront les bâtiments. Ces derniers n'apparaissent pas par générations spontanées, mais sont construits par une myriade de vaisseaux minuscules dont le nombre et la célérité détermineront la cadence de construction. Ces derniers ne sont pas sous notre contrôle direct, mais devront tout de même être créés, sous peine de se retrouver avec des temps de construction incroyablement longs. Du côté des buildings, ce n'est que du déjà vu ou presque : usines de vaisseaux, stocks, raffineries, centrales et j'en passe. Seuls des bâtiments scientifiques tirent leur épingle du jeu en ajoutant des niveaux technologiques à toute l'histoire. L'ensemble fonctionne à la Total Annihilation, avec des groupes d'immeubles et de véhicules de premier niveau, qui pourront en construire de la technologie suivante. On trouve aussi de nombreux types de minéraux, chacun d'entre eux ayant des fonctions précises au sein de la base, plus utiles dans une technologie qu'une autre. Côté gestion des unités, que du bon : on peut bien entendu assigner des unités à une touche, tout comme subdiviser ce corps expéditionnaire en sous-groupes, ce qui permet, lors d'un combat massif, de profiter à fond des spécificités de tout le monde, et de rendre la bataille un peu moins confuse. Les combats sont uniformément meurtriers, la chose devient de plus en plus évidente au fur et à mesure que l'on avance technologiquement. Mais même dès le début, des vaisseaux sont mis hors d'état de nuire en un seul coup au but, ce qui m'a bien conforté dans mes opinions de lâche/pacifiste. Malheureusement, on aurait souhaité profiter de tout l'équipement militaire de nos petits copains restés en orbite à bord de leurs vaisseaux intergalactiques. Mais à l'exception d'une poignée de missions où ces derniers montrent le bout de leur nez, il ne faudra compter que sur soi-même pour s'en sortir. C'est d'ailleurs bien dommage car cela aurait pu donner une dimension très rigolote au jeu, avec des tactiques d'appui feu ou de bombardement orbital conjointement à une attaque terrestre.

addon
Vos nouveaux loisirs!

JEUX VIDÉO - DVD
Neuf et Occasion !
IMBATTABLE !

La sélection Addon

DIABLO II | BALDUR'S GATE II | SYDNEY 2000 | DEUS EX | TONY HAWK'S 2 | SUDDEN STRIKE | KIGDOM UNDER FIRE

addon
Vos nouveaux loisirs!

AIX-EN-PROVENCE
18, rue Paul-Bert
13100 Aix-en-Provence
Tél. : 04 42 96 19 19

BALARUC
Centre Commercial Carrefour
34540
Balaruc-le-Vieux
Tél. : 04 67 43 64 16

BORDEAUX
203-205 rue Ste-Catherine
33000 Bordeaux
Tél. : 05 56 92 85 11

CHAMBERY
4, rue Saint-Antoine
73000 Chambéry
Tél. 04 79 60 40 73

GRENOBLE
4, rue Saint-Jacques,
38000 Grenoble
Tél. : 04 76 00 08 23

LIBOURNE
76, rue Gambette
33500 Libourne
Tél. : 05 57 25 98 85

LYON
31, rue de Grenette
69002 Lyon
Tél. : 04 72 41 76 66

MONTPELLIER
Le Triangle
34000 Montpellier
Tél. : 04 67 92 97 59

OSNY-PONTOISE
Ctre Cial Auchan
95522 Osny
Tél. : 01 30 38 48 18

ROUEN
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen
Tél. : 02 35 88 68 68

TOULOUSE
11, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 33 34

TOULOUSE
Ctre Cial Auchan
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 61 54 00

TOULOUSE
32, rue des Lois
31000 Toulouse
Tél. : 05 61 12 12 99

ROUEN-TOURVILLE
Centre Commercial Carrefour
76410
Tourville-la-Rivière
Tél. : 02 35 81 16 16

POUR ÊTRE LEADER DANS VOTRE PROJET MULTIMÉDIA (JEU VIDEO, PC, DVD), CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 25 48 48

GROUPE COMPOSER TOULOUSE RCS 320 052 000 20. Toutes les marques citées sont déposées. Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks.

Des couleurs plein les Phasers.

Le moteur 3D est une réussite certaine. Pour le décrire en quelques mots aux amateurs du genre, on pourrait le comparer à un subtil alliage entre celui de Myth et celui de Dark Reign II. Contrairement à ces deux derniers jeux, la vue n'est pas autant limitée et on peut amener la position de la caméra sur l'axe vertical jusqu'au ras du sol. Toutes les directions que l'on peut faire suivre à cette dernière, ainsi que les commandes de zoom, sont situées sur le pavé numérique. Comme dans tous les RTS modernes, on trouve un écran radar sur le côté. Quoi de plus normal si celui-ci est baptisé « Tricorder », comme le gadget à tout faire présent dans la série ? On peut effectuer toutes sortes d'opérations sur ce dernier, y compris commander des attaques à distance, et on l'agrandira jusqu'à atteindre le plein écran, pour une meilleure compréhension de l'ensemble. La variété des planètes de la zone donne une excellente occasion de représenter des reliefs parfois très accidentés que l'on ne voit pas trop souvent sur ce genre de jeux. Ici, les paysages torturés ont la part belle, avec des canyons longs de plusieurs kilomètres, des vallées encaissées, ou tout bonnement des failles d'une taille beaucoup plus réduite.
Les tons utilisés sont volontairement pastel, avec des ciels texturés et mouvants du plus bel effet.
Côté effets, justement, un très bon point pour les explosions qui ressemblent d'assez près à celles d'un Battlezone, avec halos et fumées colorées à ne plus savoir qu'en faire. Les vaisseaux et unités sont eux fort satisfaisants, avec des différences d'échelle très marquées entre un pod de construction et un Bird of Prey Klingon de plusieurs centaines de mètres. Tout ce que l'on contrôle vole, roule, et se déplace de manière « réaliste », sachant que la plupart de ces véhicules possèdent des champs anti-gravité.
La rapidité du graphic engine fait plaisir à voir : avec une trentaine d'unités remplissant le champ de vision et une distance de vue d'un bon kilomètre, je n'ai constaté aucun ralentissement sur mon

Attaque en règle de la base.

Encore une licence Star Trek convenablement exploitée, mais qui s'attaque cette fois au genre très convoité du RTS.

« pauvre » Celeron 566, sur une bécane munie d'une Rage Fury 128 de prolétaire. Malgré un background très « spécialisé », Star Trek : New Worlds a tout compris au jeu de stratégie temps réel. Cependant, cette réussite est aussi son plus gros défaut. À mon goût, ses programmeurs ne se sont pas trop lâchés question originalité, préférant faire en sorte que l'amateur de ce genre de jeu s'y retrouve tout de suite. Heureusement, le background de la série est beaucoup plus qu'anecdotique, et dans une large mesure, il dictera le style de jeu, celui-ci dépendant principalement de la faction choisie. Dans ma liste d'éternels regrets, j'aurais souhaité une participation un peu plus active de la part des armadas soi-disant en Orbite. C'est d'ailleurs mon deuxième reproche : même si ce jeu est tout à fait réussi et intéressant, j'ai malgré tout un curieux arrière-goût de déception. Pour moi, Star Trek est synonyme de randonnée interstellaire, ou tout du moins spatiale, et concerne beaucoup moins des échauffourées planétaires, ces dernières représentant une phase inconnue des fans de la série télévisée.

Bob Arctor

Planètes

Les campegnes se dérouleront sur une demi-douzeine de planètes sensiblement différentes, et dont la géogrephie couvrira tout, de le zone glecée jusqu'aux zones à haut volcenisme.
Ces planètes, qui sont apparues comme ça, contiennent déjà quelques individus (des natifs, comme diraient nos amis du Commonwealth). Ces derniers, aux origines bien mystérieuses, possèdent des technologiques étranges. Au cours des campagnes, le joueur devra forger des alliances ou entamer des guerres avec ces derniers suivant son caractère, ou plus simplement suivant la race à laquelle il appartient

En Deux Mots

New Worlds est moins un très bon jeu Star Trek qu'un bon jeu de strat' temps réel. En effet, la série ne nous avait pas habitués à des combats à la surface des planètes. Les trois races qui nous dictent leur philosophie unique pendant le jeu constituent un point très original et tout aussi plaisant. Les fans s'y retrouveront, les autres aussi.

- ✚ Le moteur graphique, à la fois beau et approprié
- ✚ Les trois philosophies antagonistes
- ✚ Les missions bien foutues et équilibrées
- ✖ Pas de téléportation dans les camps ennemis
- ✖ Pas d'intervention des flottes spatiales

82	85	84
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

FORFAITS INTERNET

120 HEURES GRATUITES

GARE À LA CRAMPE DU

DOIGT

Forfait ~~10H~~ 20H

49F/mois*

Forfait ~~20H~~ 30H

69F/mois*

ACCÈS INTERNET + COMMUNICATIONS INCLUSES - 7j/7 - 24h/24

Vous voulez surfer sur internet au meilleur coût ? Ne cherchez plus. Net-Up vous donne l'opportunité de devenir un athlète du doigt en vous offrant 120 heures d'internet gratuites*, communications comprises !

Découvrez les forfaits Internet tout compris Net-Up à partir de seulement 49 F/mois, communication comprises. Vous pourrez profiter pendant un an de 10 heures/mois supplémentaires de connexion gratuite communications comprises.

Pour profiter de ces avantages, inscrivez-vous directement sur notre site www.net-up.com ou obtenez le CD ROM gratuitement en téléphonant au 0 826 800 101 (0,99 F TTC/mn) Rappeler le code offre : JOY001

L'EQUIPE DE FRANCE
Licencié Officiel

Net-Up
www.net-up.com
L'internet qui a tout compris.

* Sur 12 mois, accès et communications téléphoniques incluses pour tout abonnement à l'un des forfaits Internet Net-Up 10H ou 20H. Net-Up vous offre 120H de communications Internet par tranche fixe de 10H par mois (au-delà : 19 cts/mn) pour toute souscription avant la 02/02/2001. Offre réservée aux nouveaux abonnés et non cumulable avec d'autres promotions. Log Global Services - SA au capital de 5.000.000 FF - RCS Marseille B 418 816 179 - Net-Up est une marque du groupe AVENIR TELECOM - Marque et logo déposés.

LNF Stars 2001

BABY-FOOT POUR CEUX QUI Y TIENNENT VRAIMENT - PC CD-ROM

JOUABLE SUR PENTIUM II 300 + CARTE 3D
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS DÉVELOPPEUR EA SPORTS
TEXTE ET VOIX VF NBRE DE JOUEURS 4

Les amateurs de foot sur PC attendent impatiemment un jeu qui ne soit pas purement arcade. Hélas ! chez Electronic Arts, les jeux de foot se suivent et se ressemblent. Tristement.

Vous voyez le gars en jaune, droit devant, au-delà de la surface ? Ben c'est mon goal, et non, je ne sais pas ce qu'il fait là.

dHabitude, à cette époque de l'année, on commence à entendre parler du nouveau FIFA, de comment qu'il est plus beau, de combien qu'il a de nouvelles nouveautés, tout ça quoi. Au lieu de ça, pouf, un nouveau jeu de foot du même EA Sports, mais qui n'a rien à voir. Enfin, rien à voir, c'est beaucoup dire.

Produit dérivé

Si vous êtes naïf, vous vous êtes dit : « Mmm, ils font un autre jeu de foot sous un nouveau nom, c'est pour compléter leur gamme : à coté du jeu d'arcade FIFA, on va peut-être avoir un jeu orienté simulation, à la ISS Pro Evolution sur PlayStation ». Ben, vous avez perdu. LNF Stars 2001, c'est le même jeu que FIFA, mais en moins bien. Au niveau du gameplay, on note un mélange des deux derniers FIFA : le 99 pour la disposition des touches et les différentes actions techniques possibles, et le 2000 pour la gestion des remises en jeu et surtout la vitesse (parcourir tout le terrain en 4 secondes, c'est possible). Il n'y a aucun doute, c'est un jeu d'arcade : le football devient une sorte de baby-foot sous cocaïne où il s'agit d'enchaîner les passes le plus vite possible jusqu'au but, afin d'atteindre des scores dignes du basket américain. On ne peut même pas parler de régression puisque c'est malheureusement la pente qu'emprunte doucement FIFA depuis trois ans. Que dire d'autre qui ne soit pas anecdotique ? Que le nouveau moteur graphique utilisé pour l'occasion est tout à fait mignon. Que le choix proposé concernant les équipes se limite à la D1 française (bah oui, elle est déjà dans FIFA). Enfin que le mode de « progression » inclus dans les Saisons ou les Championnats (les victoires permettent de gagner des « étoiles » que l'on peut dépenser pour améliorer les caractéristiques de ses joueurs) ne suffit pas à soutenir l'intérêt lors de matches au déroulement purement mécanique. Qu'EA Sports ait mis son expérience considérable et autant de pognon au service d'un jeu à ce point sans imagination, ben moi, ça me fait mal aux tripes.

Le moteur graphique utilisé pour l'occasion tire assez bien son épingle du jeu.

L'intérêt, évidemment, c'est d'abord tous les vrais noms mis à jour. Mais vous ne pourrez jouer que la D1 française, ce qui fait un peu court.

Conclusion intestinale

La sortie de LNF Stars 2001 n'est clairement rien d'autre qu'une opération conçue et réalisée par un service marketing, exactement comme le lancement d'un produit ménager ou le relookage d'un yaourt. Aucun esprit joueur n'a trempé dans cette pâle lessive, et la seule raison d'être de ce jeu est la rentabilisation de la licence « Ligue nationale de football » achetée, on imagine, à prix d'or. Un seul mystère : tant qu'à faire, pourquoi diable ne pas avoir réutilisé le moteur de FIFA ? Les développeurs auraient-ils refusé de marcher dans la combine ?

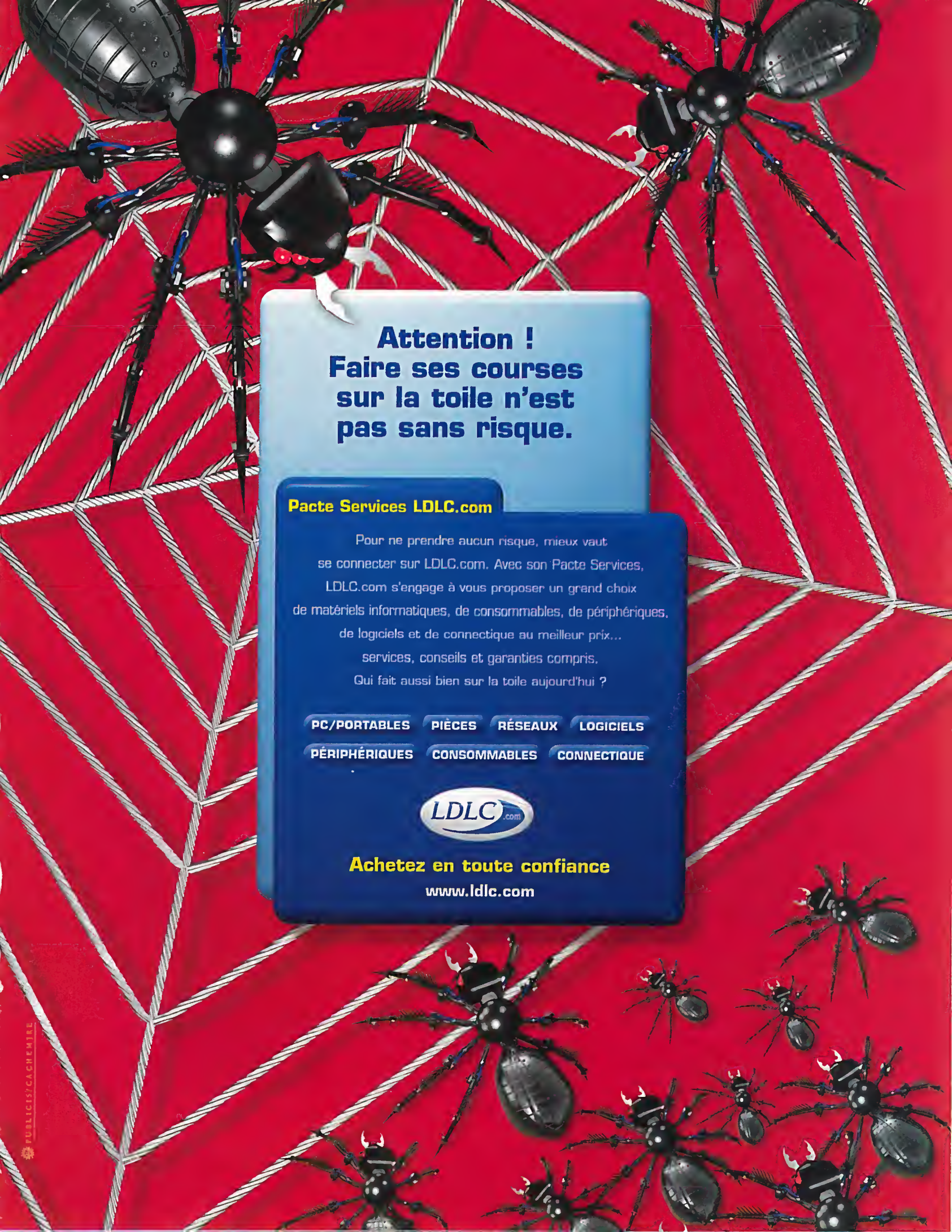
Ivan Le Fou

En Deux Mots

PLUTÔT PAS MOCHE, RELATIVEMENT BIEN RÉALISÉ, LNF STARS 2001 N'EST PAS UNE DAUBE AU SENS HABITUEL DU TERME. C'EST JUSTE QUE SON ORIENTATION TERRIBLEMENT ARCADE ET SON MANQUE QUASI TOTAL D'INNOVATION LE RENDENT ENNUYEUX À JOUER. STRICTEMENT AUCUN INTÉRÊT PAR RAPPORT À FIFA 2000.

- \+ C'est joli
- − Aucune innovation
- − Gameplay sans intérêt

81	85	49
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT


Attention !
Faire ses courses
sur la toile n'est
pas sans risque.
Pacte Services LDLC.com
Pour ne prendre aucun risque, mieux vaut
se connecter sur LDLC.com. Avec son Pacte Services,
LDLC.com s'engage à vous proposer un grand choix
de matériels informatiques, de consommables, de périphériques,
de logiciels et de connectique au meilleur prix...
services, conseils et garanties compris.
Qui fait aussi bien sur la toile aujourd'hui ?
PC/PORTABLES
PIÈCES
RÉSEAUX
LOGICIELS
PÉRIPHÉRIQUES
CONSOMMABLES
CONNECTIQUE
LDLC.com
Achetez en toute confiance
www.ldlc.com
PUBLICIS7CACHEMIRE

budget

par Ivan le Fou

Excellente brassée de jeux ce mois-ci, qui ont un triste point commun : un prix de 129 F. Dire qu'on commençait à s'habituer aux jeux à 20 ou 50 F... La période de Noël approche, et comme c'est à ce moment-là que les éditeurs font 80 % de leur chiffre d'affaires annuel, on peut s'attendre à voir rapidement les sorties Budget s'arrêter, pour ne reprendre qu'en janvier ou février, histoire de racler les derniers sous des fêtes. Mais nous disposons encore d'un mois pour voir apparaître les jeux de Noël dernier à petit prix : on annonce rien moins que Dungeon Keeper 2, Darkstone et Populous 3 : À l'aube de la création, tous les trois à 129 F.

Jane's Fleet Command

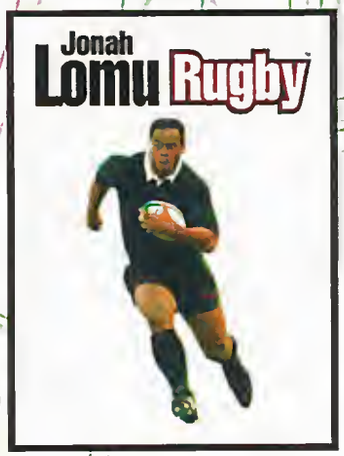
129 F, Collection Classics d'Electronic Arts, Pentium 200 + carte 3D

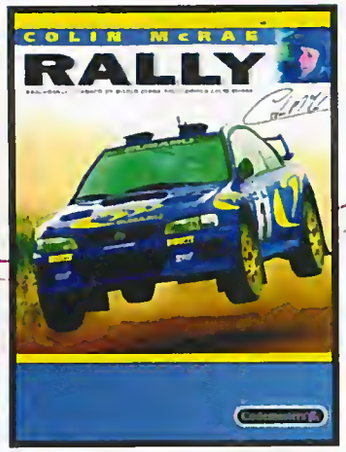
Destiné avant tout aux fanas de simulation stratégique militaire, Fleet Command est le digne successeur d'Harpoon. Dans le fauteuil du commandant d'une flotte aéronavale, vous dirigez navires de surface et sous-marins, hélicoptères et avions de chasse, dans une multitude de scénarios vous emmenant de la Guerre du Golfe aux Malouines, en passant par quelques attaques de bases terroristes et autres batailles navales modernes. L'interface propose une alternance de 2D (vue stratégique et cartes) et 3D (vue tactique de chaque unité), l'I.A. est vicieuse et bien entendu, la base de données sur les armements modernes est irréprochable, Jane's oblige.
(88 % DANS JOYSTICK N° 106, MÉGASTAR)

Jonah Lomu Rugby

129 F, collection Classics de Codemasters, Pentium 120

À l'heure où Rugby 2001 d'Electronic Arts sort en magasin (voir le test de ce numéro), Codemasters propose son propre jeu de rugby à 129 F. Quelle coïncidence... Même si le jeu a plus de trois ans, et donc souffre de la comparaison graphiquement parlant, les plus désargentés d'entre vous auraient tort de faire la fine bouche. Jonah Lomu Rugby est un jeu très honnête dans un domaine difficile, qui propose quelques innovations de gameplay intelligentes. À mon goût, c'est même le meilleur des deux.
(71 % DANS JOYSTICK N° 86)





Colin McRae Rally

129 F, collection Classics de Codemasters, Pentium 11-300 + carte 3D

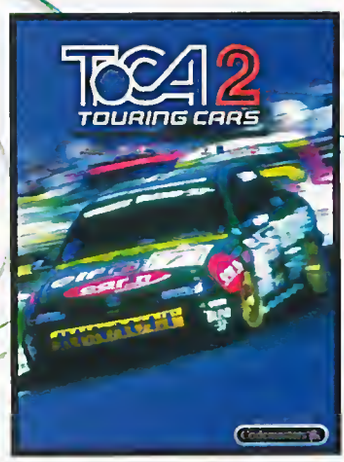
Avec ce titre, on n'est pas loin du meilleur compromis pour un jeu de rallye entre conduite réaliste et plaisir de jeu. Facile de prise en main sans être purement orienté arcade, Colin McRae est un excellent jeu de ouatures qui plaira au plus grand nombre. Les voitures se salissent, se déforment sous les chocs, deviennent de plus en plus difficiles à conduire, si bien que vous aurez parfois des choix cruciaux à faire entre deux étapes, puisque vous ne disposez que d'un temps limité pour réparer. Seul hic : un mode multijoueur très plaisant mais très instable. Bon, une excellente affaire en attendant Colin McRae 2, prévu dans un mois ou deux.
(87 % DANS JOYSTICK N° 87, MÉGASTAR)

AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

TOCA 2

129 F, collection Classics de Codemasters, Pentium 350 + carte 3D

Cette fois-ci, c'est un modèle de simulation que nous propose Codemasters. Non seulement le moteur graphique est exceptionnel, gérant des dizaines de concurrents avec une profondeur de champ de vision étonnante et une modélisation magnifique des voitures, mais en plus, le comportement routier de ces dernières permet un pilotage extrêmement fin. Avec les différents modes de jeu, les circuits cachés et les voitures à gagner, l'amateur en aura pour son argent. Pas en ce qui concerne le mode réseau, malheureusement, qui s'avère tout simplement nul.
(91 % DANS JOYSTICK N° 104)



Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Venez découvrir
la carte 3D Prophet !!
GTS 32MB

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.

VU A LA TELE

FORFAIT FAMILY IBM
169 F/mois*
25,8 €

Internet illimité*
+ Ordinateur IBM
+ Communications
5 heures/mois*
+ Outils & Jeux
+ Bouquet de services

OUTILS & JEUX

- Windows 98 seconde édition.
- Lotus Smart Suite Millenium (traitement de texte, tableur, logiciel de présentation, base de données, agenda électronique, publication sur Internet) et Norton Anti-virus.
- Jeu : Fifa 99

ACCES INTERNET : COM. 5H/ MOIS*

- Un accès Internet illimité pendant toute la durée de l'abonnement via le portail des abonnés Net-Up.
- 5 adresses e-mail pour toute la famille.
- Pages personnelles pour héberger

ORDINATEUR MULTIMEDIA

- Modèle APTIVA 27 G.
- Microprocesseur AMD K6-2 500 Mhz.
- Ecran SVGA 15".
- Disque dur 5 Go.
- Mémoire de 64 Mo extensible à 256 Mo.
- Lecteur CD-Rom 40x.
- Lecteur disquette (3,5").
- Carte son.
- Chipset graphique.
- Modem/Fax 56 ko.
- Haut-parleurs Infinity

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 56
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
09 Pamiers	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 05 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
13 Istres	01 42 55 31 95
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Perigueux	05 53 53 55 54
25 Montbeliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Beziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 96 95
39 Dole	03 84 72 88 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St.Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Pres-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orleans	02 38 62 78 76
47 Agen	05 53 77 28 08
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Charbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 76 06
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 85 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alençon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 76 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 85
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digouin	03 85 53 78 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Fleche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 12ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Fecamp	02 35 10 11 60
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Pontault Combault	01 60 29 53 78
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	06 53 77 28 08
77 Pontaux Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Mantigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
81 Revel	05 61 27 68 65
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 93
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
86 Ebeaz	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
94 Boissy-st-Leger	01 45 69 31 08
95 Argenteuil	01 30 76 17 17
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
- 3 magasins.

ESPAGNE
- 10 magasins

BELGIQUE
- 2 magasins : Mons 065 84 60 33
- Saint Ghislain 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- Saumur • Annonay • Guadeloupe • St Malo •
- Charleville • Narbonne • Ajaccio • Tarbes
- St Didier • Levallois-Perret •

PORTUGAL
- Lisbonne 1 et 2

espritdesign

LA GeForce2 Pro ARRIVE

Pfff, je viens à peine de me remettre de mon test de la GeForce2 Ultra, et déjà on pressent l'arrivée d'une version Pro. Tout porte à croire que cette version sera dans le même esprit que le TNT2 Pro, c'est-à-dire une version optimisée du GeForce2 GTS mais n'atteignant pas les perfs de l'Ultra de service. Nvidia se fait griller une fois de plus par les infos contenues dans les derniers drivers et surtout par un fichier PDF disponible bêtement sur leur site. Chez Nvidia, il va falloir leur apprendre soit à mieux planquer leurs petits secrets, soit à annoncer les produits plus tôt. Parce que là, ils ont juste l'air un peu stupides. Même mes pingouins se bidonnent...

Édito

Ayé, c'est officiel, pas de NV20 chez Nvidia pour Noël. À la place, on mangera de la GeForce2 Ultra, testée dans ce numéro. Ça va vite, mais vu le prix, y'a plutôt intérêt. Pour les gens normaux, VideoLogic propose enfin la Kyro, qui devait sortir cet été. Et histoire de se faire du mal, je vous ai préparé un petit test d'Athlon 1,1 GHz. Pas la peine de pleurer sur le prix de la bête, je rappelle à ceux qui hibernaient (en été, pourquoi pas) qu'AMD propose aussi le Duron, qui est sans conteste LE processeur de cette fin d'année. Son rapport performances/prix reste inégalé. Alors ne vous privez pas.

LINUX dans une montre, facile !

Rien n'arrête les ingénieurs d'IBM. Leur dernière trouvaille en date : faire tenir Linux dans une montre. Et de façon à ce que ce soit utile en plus ! Imaginez un PalmPilot en mieux qui tient sur votre poignet, et vous aurez une bonne idée des capacités de la bête. La version du noyau de Linux intégré est la 2.2, l'interface est basée sur X11 R6, et le tout ne pèse que 44 g. La carte mère ne fait que 27,5 mm de largeur et 35,3 de long ! Ça c'est de la miniaturisation, monsieur ! Cerise sur le gâteau, l'écran est tactile. Le stockage est assuré par 8 Mo de RAM Flash et par 8 Mo de DRAM. La connexion à un PC est possible par IrDA (infrarouges, quoi) ou ondes radio, au choix, et la batterie est de type Lithium-polymer. Manque de chance, tout ça c'est pour la frime : pas de date de sortie et de prix annoncés. IBM veut juste prouver l'utilité de Linux sur autre chose qu'un PC. Je crois que c'est fait, moi je la veux, leur montre !

Rambus VERSUS Ze World

Vous savez sans doute que Rambus tente actuellement de faire payer des royalties à tous les constructeurs de RAM (SDR et DDR), sous prétexte que cette société détient des brevets datant de début 90 et couvrant des technologies utilisées dans leur fabrication. Micron n'entend pas se laisser faire et a attaqué Rambus en justice en se servant des lois antitrust si chères à Microsoft. Et pour une fois, ce procès se déroulera entièrement sur le sol américain. Les précédentes victoires de Rambus ont été remportées sur des sociétés étrangères et les mauvaises langues font état d'un certain parti pris des juges, ce qui aurait forcé Toshiba et Hitachi à trouver un accord « à l'amiable ». À noter que Hyundai a attaqué à son tour Rambus le même jour que Micron. Dans son accusation officielle contre Rambus, Micron explique en détail à quel point cette compagnie se paye la tête des autres constructeurs de mémoire.

Rambus faisait partie d'une organisation nommée JEDEC, constituée de fabricants de RAM ayant pour but de partager les découvertes dans ce secteur et baisser ainsi les coûts de recherche et développement de tout le monde. Une bonne idée en somme, avec un petit côté naïf bien dans le genre « La petite maison dans la prairie ». Évidemment, dans le lot, il fallait bien un gros méchant. Rôle que Rambus se fait une joie d'interpréter.

Mais faisons un peu d'histoire. En 1990, Rambus n'était qu'un petit développeur de contrôleurs mémoire pour jeux vidéo. En 1991, des représentants de Rambus ont commencé à montrer leur nez dans les meetings du JEDEC pour devenir membre à part entière à partir de 1992. Dès cette époque, ces braves gens étaient au courant de l'obligation de communiquer sur leurs recherches en cours pour faire partie du JEDEC puisqu'en plus, ils s'en plaignaient auprès des autres membres. Mais depuis le 18 avril 1990, ces petits cachottiers n'ont pas cessé de déposer des brevets dans tous les sens, en se gardant bien d'en informer le JEDEC. Évidemment, les autres constructeurs ont commencé à intégrer certaines technologies « basiques » dans leurs nouveaux produits qui tombaient sous le coup des brevets planqués par Rambus. Certaines de ces technologies n'étaient même pas déposées par Rambus au moment de leur implémentation. Mais grâce aux lois sur les brevets US, le constructeur a pu déposer certaines d'entres elles de manière rétroactive ! Bref, Rambus profitait des réunions du JEDEC pour repérer les technologies en passe de devenir des standards pour déposer en douce des brevets dessus.

Dell avait tenté un truc similaire dans une autre organisation en 1996, et la commission antitrust mise au courant avait débouté Dell de ses droits sur les brevets litigieux. Sauf que dans le cas de Rambus, personne n'a rien vu. En juin 1996, Rambus annonce son départ du JEDEC avec une liste de brevets en cours de déposition. Des brevets sans relation avec le JEDEC, mais en tout petit en bas de la page, une annonce comme quoi d'autres brevets vont être ou ont été déposés, sans plus d'informations.
Bref, ils noient le poisson.

En restant dans le JEDEC de manière honnête, Rambus aurait dû dévoiler ses travaux et offrir les licences gratuites aux autres membres ou leur faire payer une somme estimée raisonnable par tout le monde. En cas de désaccord, les autres partenaires auraient eu la possibilité de développer une technologie légèrement différente ne rentrant pas en conflit avec les brevets existants. Rien de tout ça n'a été fait. Au contraire, Rambus s'éclipse après les réunions portant sur des technologies qui donneront naissance à la RAM DDR. Quelle coïncidence... Après, ils ont attendu bien sagement que tout le monde utilise les technologies couvertes par leurs brevets pour venir réclamer des royalties astronomiques aux différents acteurs du marché. Micron dévoile également que cette manœuvre vise surtout à faire grimper les prix de la SDRAM, pour que la différence avec la RDRAM ne soit plus trop importante !

Évidemment, cette histoire étant relatée par le biais de documents de Micron, elle n'est pas forcément neutre et met clairement en cause Rambus. Mais ça sent tout de même le roussi pour cette société, qui devra avoir une sacrée bonne défense pour sauver sa peau. Dans le cas contraire, je connais une action qui va perdre de sa valeur à la vitesse de l'éclair...

Nvidia VS 3dfx

ROUND 1332, Fight !

Alors là, grosse surprise : 3dfx, quasiment le papa de la 3D sur nos PC, se prend un procès pour violation de brevets de la part de Nvidia. Cinq brevets déposés par Nvidia sont en cause et la société californienne veut stopper la vente, la fabrication et l'exportation des produits à base de Voodoo3 ou VSA-100 (toutes les gammes de la V3 à la V5 5500, donc). Carrément. « Même pas mal » répond 3dfx, qui serre ses petits poings rageurs. Alex Leupp, le PDG de la société, a déclaré qu'ils allaient se défendre bec et ongles contre les accusations de Nvidia.
Il pense que cette manœuvre est la seule façon trouvée par leur concurrent pour contrer le procès intenté par 3dfx sur le multi-texturing. Si jamais Nvidia prouve suffisamment de choses, 3dfx serait alors obligée de régler tout ça à l'amiable, alors que pour le moment, ils espèrent en tirer un max de brouzoufs. Ça fait pitié, tout ça. Ils feraient mieux de vendre des chouettes cartes 3D pas chères tous les deux au lieu de claquer leur blé chez les avocats ! Enfin...
À part ça, 3dfx a annoncé ses résultats financiers, et on comprend mieux pourquoi les mauvaises langues racontent qu'ils en sont réduits à faire des procès pour boucler leurs fins de mois. 100,5 millions de dollars de pertes (soit 3,81 $ par action, ça fait mal) pour ce trimestre. D'après le même gars Alex, c'est la faute à pas de chance : problème d'approvisionnement sur les Voodoo5, ventes très faibles de Voodoo3 et rachat de Gigapixel (66,2 millions de dollars) en sont les causes.
Le chiffre d'affaires était de 67 millions de dollars pour ce même trimestre, contre 104,8 à la même époque l'année dernière. On évoque la possibilité d'une vente de l'usine de Mexico et le retour à la vente de processeurs graphiques à d'autres constructeurs pour sortir les comptes du rouge. Pendant ce temps, Nvidia s'offre 170,4 millions de dollars de revenus pour 29 millions de bénéfices. La guerre continue...
Suite au prochain épisode...

3dfx À L'ECTS

La Voodoo5 6000 nouvelle version était présentée lors de l'ECTS. Amené des États-Unis par Scott Sellers himself (co-fondateur de la société), le nouveau prototype fonctionne vraiment bien. Quake 3 et Unreal Tournament tournent en 1600x1200 sans broncher avec toutes les options à fond. Côté anti-aliasing, le 1024x768 en 4X (toujours full options) est réellement jouable sur Quake 3, ce qui est une jolie performance. Malheureusement, la date de sortie reste toujours aussi vague (automne), ce qui semble prouver qu'il reste des problèmes de fabrication ou de finalisation à régler pour 3dfx. Pas étonnant, vu la taille de la carte et le nombre de chips VSA-100 (4) à intégrer. À noter la taille de l'alimentation externe nécessaire, qui dépasse de loin celle des premiers Zip de Iomega !

Le Pentium 4 VA COÛTER cher

Histoire d'accélérer l'adoption du Pentium 4 par les constructeurs lors de sa sortie, Intel décide de mettre la main à la poche. Le problème des PC basés sur ce processeur sera l'emploi obligatoire de la très chère RDRAM de Rambus sur le premier chipset (i850) disponible.
Du coup, Intel donnera 70 $ par PC vendu aux constructeurs pour que ces derniers baissent d'autant le prix de la machine. Cette somme baissera à 60 $ début 2001 et devrait disparaître ensuite lorsque les chipset pour P4 gérant la RAM PC133 ou DDR seront disponibles.
Mais ce n'est pas tout. Les pingouins qui pensaient changer juste leur processeur et leur carte mère vont avoir une mauvaise surprise : la gourmandise du P4 (60 watts à 1,4 GHz) oblige Intel à utiliser un nouveau régulateur de tension qui sort du 12 volts. Du coup, une nouvelle génération d'alimentation est en développement, avec un connecteur ATX, plus une connexion spéciale pour l'alimentation du processeur ! On va finir avec une centrale nucléaire sous le bureau à ce rythme-là. Il ne faudra pas oublier d'utiliser un boîtier spécifique très bien ventilé... Qu'il s'agisse de baisser ou d'augmenter l'alimentation, on peut toujours faire confiance à l'industrie pour nous obliger à racheter boîtiers ou cartes.

www.mcity.fr > écouter, > découvrir, > sortir,
> communiquer, > télécharger, > acheter.
Un choix de chaînes musicales pour tout entendre
sur mcity.fr, le premier portail musical français.

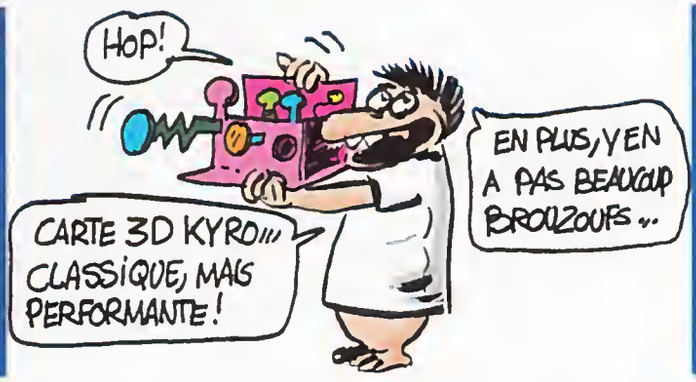
© Publicis Consultants

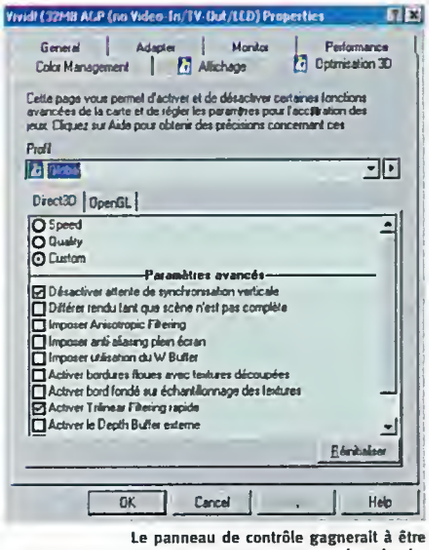
Au courant des musiques

mCity.Fr

VideoLogic Vivid! 32 Mo PowerVR BOUGE ENCORE

Si Vivid! ne vous dit rien, peut-être que PowerVR vous rappellera des souvenirs. Car VideoLogic revient sur le devant de la scène avec une carte plus célèbre par le nom de son processeur : Kyro PowerVR Series3. Cette évolution de la puce 3D qui équipe la console Dreamcast de Sega ne vise pas le marché des GeForce2 GTS mais devrait bien se battre sur le créneau de l'entrée de gamme.





Le panneau de contrôle gagnerait à être plus simple.

Tout le monde n'a pas les moyens de se payer une GeForce DDR. Nvidia a sorti la GF2 MX pour combler ce manque dans l'entrée de gamme et voit arriver avec la Kyro sa première vraie concurrente. Commercialisée pour environ 1 000 F (99 livres outre-Manche), cette carte est équipée de 32 Mo de SDRAM classique qui permettent ce prix très bas. Cadencée à seulement 115 MHz, la puce de VideoLogic pourrait paraître comme vraiment faible par rapport à la compétition. Mais elle a quelques surprises en stock.

Une technique de feignants

Son manque de puissance brute, la Kyro la compense par sa technique de rendu d'image appelée en anglais « Tile Based Rendering ». Le processeur travaille sur les images par petits morceaux : chaque écran est en fait divisé en tout petits carrés qui sont calculés les uns après les autres. Cela comporte un avantage énorme : seuls les objets visibles à l'écran sont pris en compte. Cette technologie, qui a largement fait ses preuves sur Dreamcast, semble enfin mûre pour une utilisation sur PC. Avec une bande passante donnée, elle permet de multiplier par trois les performances par rapport aux processeurs classiques. Malgré tout, c'est en « basse » résolution que la Vivid se montre à la hauteur. Le 800x600 et le 1024x768 sont ses deux résolutions de prédilection. Cela colle avec le marché visé : si vous êtes intéressé par ce produit, vous êtes plutôt censé avoir un 15 ou 17 pouces, ce qui convient à ces résolutions.
Les drivers semblent relativement fiables malgré leur jeunesse (l'installation est du reste automatique lors de l'insertion du CD VideoLogic) et les performances sont honnêtes, vu le prix du produit. Quelques plantages entre deux benchs 3DMark ainsi qu'avec Tribes et Unreal Tournament (qui ne fonctionne pas du tout sur mon PC de test alors que VideoLogic fait ses démos avec !) sont encore à déplorer.
Cette carte supporte un nombre impressionnant de techniques souvent réservées à des modèles plus chers : AGP 4X, 8 textures par polygone (mais pas en une seule passe évidemment), compression de texture DXTC et environmental bump mapping, par exemple. VideoLogic annonce 20 millions de polygones par seconde, ce qui me semble largement exagéré vu les scores obtenus.
En revanche, ils mettent en avant, à raison, le traitement entièrement 32 bits des images en interne, et il est vrai que même en 16 bits, les jeux sont très beaux. Cela s'explique par une conversion 32→16 bits au dernier moment, juste avant l'affichage. Manque de chance, cela influe grandement sur les performances. Le mode 16 bits est à peine plus rapide que le 32 en Direct 3D.
Jetez un œil sur le tableau 3 : même si les chiffres ne sont pas très impressionnants, la Kyro est au coude à coude avec la Voodoo5 dans tous les tests 3D Mark2000. Pas mal pour une petite carte d'entrée de gamme... Les tests sur les jeux prouvent le potentiel de ce produit. Supreme Snowboarding reste fluide en 1024x768 32 bits, toutes options poussées au maximum ! L'ensemble des jeux Direct 3D testés attestent de la bonne tenue des performances. En OpenGL, c'est également très concluant. Quake 3 tourne à 70 images/sec. en 800x600 mode High Quality, et 85,2 en mode Normal. Largement de quoi jouer

tranquille. Le tableau comparatif sur des résolutions plus grandes montre que malgré ses jeunes drivers, la Kyro talonne de très près une GF2 MX bénéficiant pourtant d'une technologie rodée. Les ingénieurs de VideoLogic et de STMicroelectronics semblent avoir fait d'énormes progrès dans leur maîtrise de la technologie PowerVR. Encore un effort sur les drivers pour résoudre les derniers problèmes de compatibilité, et ça sera le bonheur. Quoiqu'une carte qui permet de jouer à Counter-Strike en 1024x768 (ou plutôt 800x600) avec de l'anti-aliasing, c'est déjà un peu le bonheur. Surtout à ce prix.

Ça fait de l'anti-aliasing ? Oui monsieur ! Enfin ça essaye. Je pense que tout le monde chez VideoLogic s'est rendu compte que cette caractéristique serait importante et ils ont fait le forcing pour l'intégrer. Mais si les drivers implémentent cette fonction de manière plus efficace en termes de compatibilité que Nvidia à ses débuts, la vitesse n'est pas au rendez-vous. Surtout avec Quake 3. Pour ce qui est du D3D, ça reste assez variable : par exemple, HomeWorld fonctionne très bien en 1024x768, avec simplement des menus un peu flous mais lisibles, et Supreme Snowboarding est jouable en 800x600 sur 32 bits. En revanche, Porsche 2000 est ultra-lent même en 800x600 sur16 bits. Et l'anti-aliasing en 640x480, faut pas pousser, ça a ses limites... Il ne reste plus qu'à attendre que VideoLogic sorte une carte plus puissante pour profiter de tout ça. La qualité de ce FSAA (Full Screen AntiAliasing), que ce soit en OpenGL ou Direct 3D, est du niveau de l'implémentation de Nvidia, à savoir un poil en dessous de celle de 3dfx.

La SDRAM classique permet de garder un prix raisonnable

Premier essai concluant VideoLogic revient donc dans la course. Certes, sans faire d'étincelles, mais très honnêtement, je m'attendais à pire avant d'avoir vu le produit. La 3D sur Dreamcast est peut-être impressionnante, mais faire de même sur PC est bien plus compliqué. On ne travaille pas dans les mêmes résolutions, les jeux ne sont pas optimisés pour un type donné de carte, et les performances varient selon les processeurs.
Le fait que VideoLogic travaille maintenant avec STMicroelectronics (ex-SGS-Thomson Microelectronics), une compagnie au chiffre d'affaires de 5,056 milliards de dollars pour 547 millions de bénéfices en 1999 change un peu la donne. La Kyro est le premier produit né de cette alliance et toute une gamme de puces destinées à concurrencer Nvidia, ATI, 3dfx et Matrox est en développement. La prochaine carte disposera du T&L par exemple, et devrait être au niveau du NV20. On verra bien.
En attendant, la Kyro pourra permettre à quelques PC mal équipés d'accéder à une 3D correcte sans ruiner leur propriétaire. À noter que d'autres constructeurs vont également proposer des cartes à base de Kyro comme InnoVision avec l'Inno3D.

Quelques demos techniques permettent de mieux comprendre la techno PowerVR

LA CONFIGURATION DE TEST
Pentium III 600 MHz (600 E)
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7200 tours/min., 30,7 Go, UDMA100
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Drivers 6.18 Nvidia
Drivers 1.01.00 3dfx
Quake 3 Arena 1.17
Drivers Vivid! 4.12.1.1312

Avec le Kyro seules les maisons et murs visibles sont calculés

Quake 3 Arena / High Quality - Demo 001	1024x768	1280x1024
GeForce256 DDR (images/seconde)	67,3	37,8
Voodoo5 5500 (images/seconde)	60,4	44,5
GeForce2 MX 32 Mo (images/seconde)	50	28,8
Kyro 32 Mo (images/seconde)	45	27,9

Quake 3 Arena / FSAA 2X - Demo 001	800x600 Normal	800x600 High Quality	1024x768 Normal
GeForce256 DDR (images/seconde)	63,8	49,2	41
Voodoo5 5500 (images/seconde)	66	51,3	59,5
GeForce2 MX 32 Mo (images/seconde)	59,4	33,6	37,6
Kyro 32 Mo (images/seconde)	32,4	21,5	20,1

3DMark2000 v1.1 (16 bits/32 bits avec Z-Buffer 16 bits)	800x600	1024x768	1280x1024
GeForce256 DDR	4905/4443	4234/3393	3139/2144
Voodoo5 5500	3437/3352	3389/3077	3125/2206
GeForce2 MX 32 Mo	4810/3871	3790/2752	2671/1750
Kyro 32 Mo	3706/3626	3391/3118	2595/2144

AMD ATHLON 1,1 GHz

AMD AU SOMMET

Depuis quelques mois, le combat entre AMD et Intel atteint une intensité encore jamais vue. Les grands gagnants de cette lutte sans pitié ? Nous ! Il existe maintenant des processeurs pour tous les budgets, avec même en entrée de gamme des performances impressionnantes. L'Athlon à 1,1 GHz d'AMD se positionne logiquement dans le haut de gamme, avec des performances à la hauteur de son prix.

Depuis l'arrivée de l'Athlon (nom de code K7) sur le marché, on peut dire qu'AMD a effectué un parcours pratiquement sans fautes. Si on exclut ses quelques petits soucis de chipset assez rapidement réglés, le constructeur américain est maintenant capable de concurrencer Intel sur pratiquement tous les marchés. Il ne manque plus qu'un support des machines multiprocesseurs et des portables pour que la gamme des K7 soit réellement complète. Évidemment, AMD y travaille, mais en attendant, leurs ingénieurs auront réussi un coup de maitre cette année avec le Duron. Ce chip est clairement le roi de l'entrée de gamme et explose le Celeron sur tous les plans, pendant que l'Athlon fait jeu égal ou dépasse les meilleurs Pentium III d'Intel. Il est loin, le temps où les K6 étaient à la traine et souffraient de problèmes de compatibilité. Dans le haut de gamme, l'Athlon 1,1 GHz fait cavalier seul puisque Intel a récemment retiré du marché son Pentium III 1,13 GHz, qui souffrait de problèmes de stabilité. Pire : Intel a plus de mal qu'AMD pour livrer des processeurs qui fonctionnent à 1 GHz. L'inventeur du K7 a bel et bien un avantage technologique ces temps-ci, et a priori seule l'arrivée du Pentium IV (s'il tient ses promesses) pourra changer la donne.

Des plumes toutes neuves

Cet Athlon 1,1 GHz fait partie de la famille des Thunderbird, comme les autres Athlon au format Socket A et les petites marionnettes de la série du même nom, mais qu'importe. Le noyau de la puce reste identique à celui des anciens K7 mais la mémoire cache de niveau 2 est intégrée sur la même pièce de silicium. En version abrégée, ça donne « cache L2 on-die ». Le « die », en anglais, désigne la pièce de silicium qui contient le cœur du processeur (appelé aussi noyau, ou core en anglais). Bon, ok, le cours de « Je parle bien l'informatique » est terminé. Maintenant, on va attaquer « J'apprends les chiffres ».
Ce K7 contient 37 millions de transistors sur un échelle de 120mm², 128 Ko de cache L1 et 256 Ko de cache L2 qui fonctionne à la même vitesse que le processeur.
Il nécessite 1,75 volts comme ses petits frères, mais ne dissipe qu'un watt de plus que la version 1 GHz. Donc pas besoin de coller le tout dans votre freezer pour que ça marche. Son chipset de prédilection est le VIA Apollo KT133 (anciennement nommé KZ133) et la machine de test bénéficiait d'une carte mère Gigabyte GA-7ZM équipée de ce dernier. Le bus processeur est toujours à 200 MHz (100 MHz DDR, en fait) et le multiplicateur interne affiche maintenant un impressionnant X11 pour atteindre ce 1,1 GHz. 1100 MHz qui s'affichent au boot du PC, je confirme, ça calme.

Anita, sortez les pingouins

Il est temps de tester la bête. J'ai mis en face du monstre un Pentium III à 1 GHz et un Athlon (Thunderbird aussi) 1 GHz, histoire de comparer les performances à fréquences égales. La carte mère a été remplacée par une KT7 Abit toute neuve sur les Athlon, vu les performances moyennes de la Gigabyte.
Un des rares benchmarks dont l'utilisation n'est pas soumise à trois tonnes de paperasse est le Sandra Pro de la société SiSoft. Ça tombe bien, ce bench est très

intéressant, surtout pour les tests processeurs. Les résultats obtenus (voir le graphique) ne sont pas très surprenants : l'Athlon 1,1 GHz domine les deux autres chips assez facilement. Le test Whetstone, qui mesure la puissance de l'unité de calcul en virgule flottante, prouve une fois de plus qu'AMD domine maintenant Intel dans tous les domaines. Même à vitesse égale, l'Athlon l'emporte sur le Pentium III. Idem côté 3DNow!, où les performances affichées dépassent de loin les instructions SSE du Pentium III 1 GHz.

L'autre test révélateur des performances d'un processeur est ce bon vieux Quake 3. Bah oui, je ne m'en lasse pas. Si on regarde le petit tableau comparatif, deux choses sont évidentes : primo, en 640x480, l'Athlon 1,1 GHz est bel et bien plus rapide que ses petits camarades ; secundo, en 1024 avec les options graphiques boostées, tout le monde bloque l'aiguille sur 83 images par seconde. Un PIII 600 aurait presque le même score. La raison ? La carte graphique ! C'est la GeForce2 GTS qui nivelle les scores de tout le monde en devenant le maillon faible du PC. D'où l'intérêt de tester les processeurs avec ce type de jeu en très basse résolution. Pour les joueurs, il est donc inutile de dépenser des fortunes pour une puce ultra-rapide : mieux vaut investir dans une carte vidéo de premier ordre si vous en avez les moyens. C'est là que le gain de performances se produit, même pour un « simple » PIII 500 ou Duron.

Les configurations de test

Pentium III 1 GHz

Carte mère Abit SE-6 (chipset i815E)

Athlon 1,1 GHz

Carte mère Abit KT7

128 Mo de RAM PC133

GeForce2 GTS 32 Mo

Disque dur IBM 7200 tours/min., 30,7 Go UDMA100

Windows 98 Second Edition US

DirectX7a

Drivers 6.18 Nvidia

Quake 3 Arena 1.17

Quake 3 Arena / Normal – Demo 001

	640x480 16 bits	1024x768 32 bits
Athlon 1,1 GHz	153,2	82,9
Athlon 1 GHz	144,1	82,5
Pentium III 1 GHz	148,1	83,1

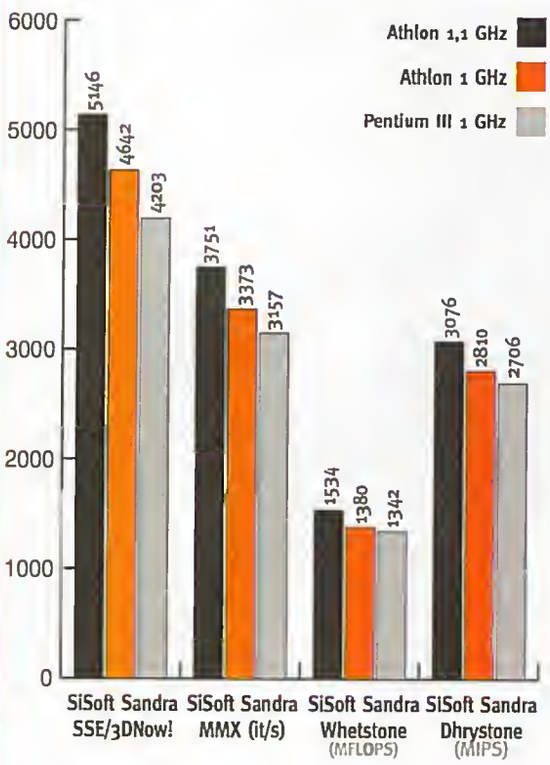
Le cœur de la machine de test AMD avec sa carte mère d'origine. Notez la taille du ventilateur de l'Athlon, le ventilateur de boîtier supplémentaire, et la carte GF2 GTS Leadtek fournie en standard. De quoi jouer tranquille...

Alors c'est le top ?

Pour le moment, pas de doute : ce processeur est le roi de la piste. Mais avec l'intention affichée par AMD de sortir quelque chose de plus rapide toutes les six semaines, ça ne va pas durer. Vu son prix (7 500 F environ chez nous), ce K7 n'est abordable que pour les nababs du pétrole qui vont s'offrir au passage une demi-douzaine de GeForce2 Ultra. Mais ça fait du bien de rêver parfois, non ? Et comme on vient de le voir, les PC sont maintenant handicapés par d'autres goulots d'étranglement : le bus AGP, la puissance des cartes graphiques (même la GF2 Ultra), la vitesse de la RAM... AMD entend bien régler ces problèmes, du reste. Le chipset AMD760 gérera la RAM DDR, par exemple. Ces nouveautés, plus abordables financièrement pour le commun des mortels, devraient avoir un impact positif sur tous les types de configurations. Et rassurez-vous, même avec un processeur cadencé à plus d'un gigahertz, on se prend toujours la tête avec les conflits d'IRQ...

AMD fabrique ses meilleurs processeurs dans l'usine ultra-moderne de Oresde, en Allemagne.

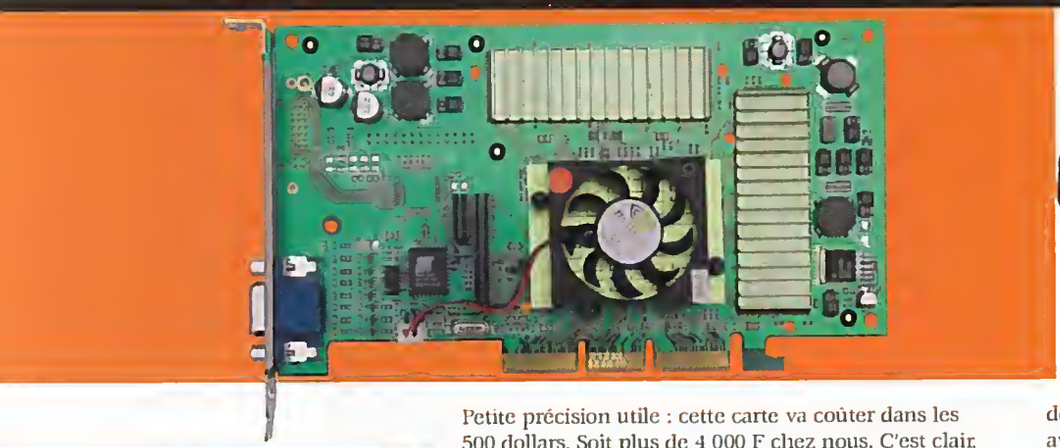
TEST AVEC SISOFT SANDRA

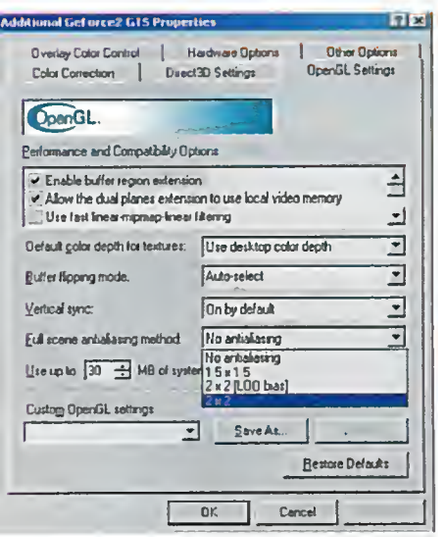


Nvidia Geforce 2 ultra

C'est difficile à croire, mais la nouvelle carte de Nvidia a quelques points communs avec une Ferrari. Comme pour les voitures de la marque italienne, on paye un prix d'or pour bénéficier de ce qui se fait de mieux dans le genre sur cette planète. Arrêtons de pleurnicher sur le tarif exorbitant de la chose pour rêver deux minutes.

LE LUXE DE LA VITESSE





Les panneaux de contrôle sont toujours les mêmes, mais pas les vitesses possibles !

Petite précision utile : cette carte va coûter dans les 500 dollars. Soit plus de 4 000 F chez nous. C'est clair, ce produit n'est pas pour tout le monde. Au même titre qu'une Lamborghini Countach ou toute autre voiture de luxe, ceux qui pourront se payer ce jouet bénéficieront de performances hallucinantes.
Seul problème : le prix d'occasion d'une Countach reste intéressant pour le vendeur, ce qui risque de ne pas être le cas pour une GF2 Ultra, surtout si les prochaines gammes sont beaucoup plus puissantes. Vous voilà prévenu. Maintenant calez-vous bien au fond du siège, ça va secouer un peu.

Du neuf, avec du... neuf

Chez Nvidia, on sait comment rentabiliser les millions de dollars dépensés en recherche et développement. La GeForce2 Ultra est en fait une puce GeForce2 GTS. Rien de nouveau côté effets 3D gérés en hardware : on retrouve le pixel shader (que quelques jeux utiliseront enfin vers Noël), le T&L de seconde génération, et tous les autres effets des GTS. Nvidia a cette fois optimisé le processus de fabrication lui-même pour tirer le maximum de performances de leur création. Mais le NV16 (nom de code de cette version Ultra) n'était jamais apparu sur aucune roadmap de Nvidia et est quasiment sorti par surprise alors que tout le monde attendait le NV20.
Tout porte à croire que cette version « ultra » est là pour combler le retard du NV20, justement. La nouvelle architecture de Nvidia serait prête en labo, mais le constructeur américain attendrait la possibilité de fabriquer la bête en 0.15 micron et surtout la sortie de DirectX8. On susurre que ce NV20 ne sortira donc pas avant le printemps. La GF2 Ultra est pour sa part toujours en 0.18 micron, mais fonctionne maintenant à 250 MHz (contre 200 MHz sur une GTS classique).
La carte de référence envoyée par Nvidia dispose de 64 Mo de RAM comme les modèles commerciaux qui sortiront courant octobre. Et c'est là que Nvidia a mis le paquet : cette RAM de type 4 ns (nanosecondes) mouline à 230 MHz (soit 460 MHz, DDR oblige).
Le record dans le genre était détenu par Guillemot avec la GeForce2 GTS 64 Mo et sa mémoire à 395 MHz, lors de mes tests d'overclocking. Quand on voit ces spécifications et les dissipateurs thermiques mis en place, il y a de quoi avoir envie d'overclocker également la GF2 Ultra. Patience, pour le moment restons calme. Notez que certaines cartes seront livrées avec de la RAM à 4,4 ns, ce qui explique les réglages prudents de Nvidia, qui annonce une bande passante de 7,4 Go/sec. pour 31 millions de polygones par seconde (contre 25 sur la GTS).

Un joli bruit au démarrage

Dès les premiers tests, ça sent la mécanique bien huilée. Évidemment, il faut monter dans les résolutions pour voir une différence flagrante avec une GTS classique. Du coup, les scores du 3D Mark en 16 bits jusqu'en 1024 sont très proches entre ces deux modèles. Mais on sent déjà, en 32 bits, qu'une sacrée différence existe. Le test en 1280x1024 32 bits le prouve, avec plus de 1 200 points d'écart entre les deux produits.
Les tests visuels sur ma batterie de jeux habituelle confirment cette vitesse. Tout est jouable avec les options

poussées au maximum en 1280x1024 : Battlezone 2 est sublime et Unreal Tournament (v 4.28) complètement fluide. Le mode benchmark d'Evolva donne 70 images/sec. avec le bump mapping activé, contre 103 sans. En Direct 3D, pas de soucis donc, ça va vite, très vite même.
Pour l'Open GL, Quake 3 et MDK2 permettent de voir que les drivers sont toujours aussi bons dans ce mode. Avec 60 images/sec. en 1600x1200, la GF2 Ultra s'offre pratiquement deux fois les performances d'une GTS. Honnêtement, jouer de manière parfaitement fluide à Quake 3 en 1600x1200, ça fait un chouïa bizarre. Après tout, c'était encore de la science-fiction il y a quelques semaines ! En revanche, les scores en résolution « basse » du style 1024x768 sont quasi-identiques car cette fois (comme en Direct 3D), c'est le processeur qui est le facteur limitant et non la carte vidéo. MDK2 prouve les capacités de cette GF2 Ultra avec 58 images/sec. en 1600x1200, 32 bits et trilinear filtering activé.

Toujours plus

Est-il bien raisonnable d'overclocker une carte à plus de 4 000 F ? Non, évidemment. Mais bon, c'est tellement plus drôle...
Un petit tour dans la base de registre pour activer le panneau de contrôle caché de Nvidia destiné à régler la fréquence du processeur et de la RAM, et me voilà parti dans les expérimentations. Au bout de quelques essais, il apparaît que ma carte est très stable à 305 MHz pour la puce et 496 MHz pour la RAM. Manque de chance, le gain réel de performance n'est « presque » pas au rendez-vous, du moins avec Quake 3 : 65 images par seconde en 1600x1200, contre 60 sans overclocking. C'est la bande passante de la RAM qui est un problème.
Tous ces tests sur une machine à 600 MHz, c'est du gâchis cela dit. Après tout, les gens capables de se payer cette carte ont des PC surpuissants. Allez hop, voici quelques scores sur un Pentium III 1 GHz. Le 3D Mark2000 donne 6092 points en 1024x768 32bits. Quant à Quake 3, il offre 92 images/sec. en 1024x768 (High Quality), texture et détails au maximum et compression de texture désactivée. Et « seulement » 72,6 en 1280x1024 dans les mêmes conditions.
En utilisant le mode High Quality normal, on atteint les 84 images/sec. en 1280x1024 ! C'est du jamais vu.

King of the hill

Très clairement, la GeForce2 Ultra est la carte la plus rapide actuellement disponible. Elle offre une excellente qualité d'image (à ce prix, c'est plutôt normal) et permet de jouer dans de hautes résolutions ou avec anti-aliasing activé sans problème. Vu son prix et ses capacités, elle n'a sa place que dans une configuration très haut de gamme comprenant un bon moniteur 19 pouces ou plus. Même 3dfx avec la V5 6000 aura du mal à justifier un prix de 599 $ (499 $ pour les GF2 Ultra), pour une carte a priori équivalente mais sans T&L et ne gérant aucun effet avancé de DirectX8, comme les shaders programmables. Quant à ATI, une Radeon MAXX est peut-être prévue, mais je doute que cela soit imminent, vu les problèmes rencontrés pour faire tourner le Radeon à plus de 166 MHz.
Si vous avez les moyens et un PC à la hauteur, la GeForce2 Ultra est tout simplement le choix qui s'impose.

Nvidia a mis le paquet sur la dissipation de la chaleur, cette fois.

Quake 3 Arena High Quality - Demo 1	1024x768	1280x1024	1600x1200
GeForce256 DDR	67,3	37,8	26,8
Voodoo5 5500	60,4	44,5	26,8
GeForce2 GTS 32 Mo	79	49,6	33
GeForce2 Ultra 64 Mo	80	71,7	60
(images/seconde)			

3DMark2000 v.1.1 (16 bits/32 bits avec Z-Buffer 16 bits) (16 bits) - Q3Demo 1	800x600	1024x768	1280x960
GeForce256 DDR	4905 / 4443	4234 / 3393	3139 / 2144
Voodoo5 5500	3437 / 3352	3389 / 3077	3125 / 2206
GeForce2 GTS 32 Mo	5407 / 4906	5077 / 4051	4197 / 2677
GeForce2 Ultra 64 Mo	5482 / 5251	5346 / 4941	5088 / 3910

LA CONFIGURATION DE TEST

Pentium III 600 MHz (600 E) / PIII 1 GHz
Carte mère Abit SE-6 (Bios SW)
256 Mo de RAM PC133
Disque dur IBM 7 200 trs/min., 30,7 Go UDMA100
Windows 98 Second Edition US
DirectX7a
Drivers 6.18 Nvidia
Drivers 1.01.00 3dfx
Quake 3 Arena 1.17

Les jeux T&L continuent à se développer, comme Nvidia l'a montré à l'ECTS avec Colin McRae Rally 2, Rune et WarBirds III.

top HARD

Peu de changements ce mois-ci. Dans les bons plans, notez que le prix des cartes GF2 MX baisse lentement mais sûrement, et qu'Iiyama sort un nouveau moniteur Diamondtron 17 pouces (le A705MT) à un prix très agressif. Côté processeur, le Duron est définitivement LA bonne affaire, même si ses possibilités d'overclocking sont maintenant quasi-nulles. À 600 MHz, il reste capable de faire tourner parfaitement tous les jeux.

Doc Caféine

La carte mère

Pièce maîtresse dans la conception d'un PC, la carte mère est un élément à ne pas négliger. Pour savoir laquelle choisir, il faut connaître la marque et le modèle de ses composants (chipset), qui définissent ses caractéristiques. Les fournisseurs de chipsets principaux sont au nombre de trois actuellement : Intel, VIA et AMD. Si le i820 d'Intel est à éviter, le i815E reste un très bon choix si l'on oublie sa partie vidéo désastreuse. VIA rafle les parts de marché avec sa série Apollo Pro 133A. Pour les Athlon, c'est encore VIA qui propose les chipsets les plus avancés, intégrés sur des cartes de marque Abit, Asus et bien d'autres.

Config 1 Asus P3V4X (Slot One / VIA AppoloPro133A), environ 900 F TTC

Config 2 Asus P3V4X (Slot One / VIA AppoloPro133A), environ 900 F TTC

Config 3 Abit SE-6 (i815E, socket 370), environ 1 300 F TTC, Asus K7V / A7V ou Abit KA7-100 / KT7-100 (VIA KX133 + SlotA ou KT133 et socket A selon les modèles), environ 1 400 F TTC

Attention !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions « boîtes ». Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt en vente par correspondance ou chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques.

Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne qualité. Les modèles 7 200 tours/minute Ultra DMA sont à choisir, vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) arrive en force, mais pas de panique : il est possible d'utiliser ces disques durs sur de l'UDMA33 sans souci. Le gain de performances semble bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets de style i815E ou des processeurs spécifiques comme les HighPoint ou Promise, qu'Abit et Asus rajoutent sur certains de leurs modèles.

Config 1 IBM 15 Go (UDMA 66 à 7 200 trs/min), environ 1 000 F TTC

Config 2 IBM 30 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 400 F TTC

Config 3 IBM 45 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 2 000 F TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub (voir Joystick n°98) et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes sont dans ce cas le meilleur choix.

Hub 8 ports RJ-45 10 Mo : environ 350 F TTC

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 250 F TTC

La carte son

En attendant la disponibilité réelle des cartes à base de puce Cirrus Logic testées le mois dernier (de VideoLogic et TerraTec), mieux vaut continuer à jouer la sécurité et acheter des modèles de chez Creative Labs. Les monopoles ne sont jamais une bonne chose, mais il faut avouer que les SoundBlaster 1024 fonctionnent très bien. En entrée de gamme, Guillemot propose également un produit très bon marché de bonne qualité.

Config 1 Guillemot MaxiSound Fortissimo, environ 250 F TTC

Config 2 SoundBlaster Live 1024, environ 400 F TTC

Config 3 SoundBlaster Live! Platinum, environ 1 500 F TTC

Le lecteur de DVD/CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement, même si les titres informatiques édités sur DVD sont encore beaucoup trop rares.

Config 1 Lecteur de CD-Rom IDE (entre 40X et 50X), environ 350 F TTC

Config 2 Lecteur de DVD IDE Pioneer (16X/40X), environ 1 000 F TTC

Config 3 Lecteur de DVD SCSI Pioneer (10X/40X), environ 1 200 F TTC

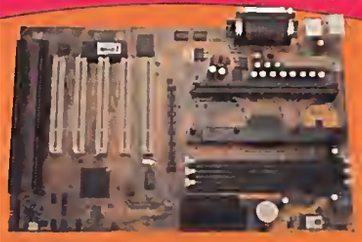
Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément clé du PC. Actuellement, la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions. À noter l'arrivée d'un nouveau 17 pouces Iiyama, à un prix agressif mais un peu moins bon que le A702HT.

Config 1 17 pouces Iiyama A705MT environ 2 300 F TTC

Config 2 17 pouces Iiyama A702HT environ 2 600 F TTC

Config 3 19 pouces Iiyama A901HT, environ 4 400 F TTC



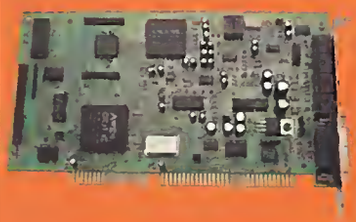
Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le Câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 (en plus, le V92 arrive !). Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.

Config 1 ELSA Microlink 56K interne, environ 250 F TTC

Config 2 3Com Message Plus externe, environ 650 F TTC

Config 3 3Com Message Pro externe 56K, environ 900 F TTC



La carte vidéo

Le choix de la carte graphique est toujours le plus difficile pour un joueur. Vu les prix prohibitifs des nouveaux modèles, les meilleurs rapports qualité/prix restent dans les générations un peu plus anciennes. Les cartes GeForce2 GTS et Voodoo5 5500 restent chères, mêmes si les hard core gamers n'hésitent que très rarement à s'offrir ces championnes de la 3D.

Config 1 Hercules 3D Prophet II MX, environ 1 200 F TTC

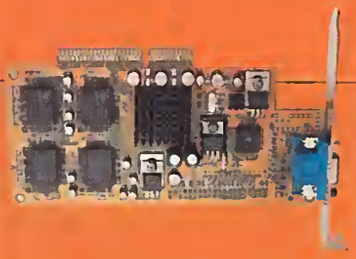
Config 2 Carte AGP à base de GeForce256 et 32 Mo de RAM DDR, environ 1 500 F TTC

Config 3 Carte AGP de type GeForce2 GTS, environ 2 500 F TTC ou Voodoo5 5500 AGP, environ 2 300 F TTC

La RAM

Malgré une légère hausse, les prix semblent se stabiliser dans une fourchette qui reste raisonnable. Tant mieux ! Attention, si vous envisagez d'investir dans quelques centaines de Mo supplémentaires : la RAM DDR pour nos PC arrive à la fin de l'année ! N'oubliez pas qu'il vaut mieux dépenser plus et être certain de la qualité de sa RAM : achetez de la marque (Samsung, Micron, etc.), ça limite les problèmes !

Config 1, 2 et 3 128 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz/133 MHz, de 1 000 F à 1 200 F TTC selon les magasins et la marque.



Le Processeur

Le choix se résume entre AMD et Intel, avec un problème de gamme chez chaque constructeur. Pour les joueurs, les Pentium III et Athlon sont les puces à viser. Le meilleur rapport performances/prix revient toujours à AMD, avec l'arrivée de son processeur Duron. Il explose le Celeron en termes de performances, pour un prix modique et des fréquences tout à fait respectables.

Config 1 AMD Duron 650 (socket A), environ 800 F TTC

Config 2 Athlon 750 (1 500 F TTC) ou Pentium III 600E FC-PGA, environ 1 600 F TTC

Config 3 Pentium III 800 E FC-PGA (environ 2 700 F TTC) ou Athlon 850 MHz (environ 2 500 F TTC)

matos DELCO

C'est le Delco

Bienvenue dans un monde où les PC sont fiables, les logiciels exempts de bugs, les systèmes d'exploitation efficaces et ergonomiques, les ordis tellement adaptables qu'ils s'améliorent et se réparent tout seuls ; un monde où toute tentative de surcadençage est punie de prison... Argh ! quel affreux cauchemar ! Le DELCO est loin d'être parfait, mais il est à votre écoute. Envoyez questions techniques, problèmes matériels, critiques, etc., à : C'est l'Delco, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

HALTE AU BRUIT !

Le bruit est un sous-produit gênant du fonctionnement d'un PC. Cet effet pénible à nos oreilles est surtout provoqué par les ventilateurs présents dans le boîtier, et dans une moindre mesure, par la rotation des disques durs.
Une solution radicale serait d'éliminer tous les ventilateurs présents. Hélas, les microprocesseurs des PC actuels chauffent suffisamment pour rendre cette option impraticable, rendant le ventilo CPU indispensable (1) ; de plus, l'alimentation principale d'un PC est actuellement conçue pour être obligatoirement refroidie par son propre moulin à vent, qui extrait en même temps l'air chaud du boîtier.
Si l'on excepte les cartes graphiques les plus puissantes, le reste des composants du PC se passe très bien d'autres ventilateurs (en utilisation normale). Heureusement, malgré les deux ventilateurs obligatoires, un investissement financier modéré et quelques idées simples permettent de ramener les nuisances sonores à un niveau confortable.

1) REMPLACER LES VENTILATEURS PAR DES MODÈLES SILENCIEUX

Les ventilateurs sont loin d'être égaux en matière de bruit. Globalement, le bruit augmente avec la vitesse de rotation. Pour diminuer la vitesse de rotation en conservant le même débit d'air, on peut choisir un ventilateur de diamètre supérieur, ou doté d'une hélice avec plus de pales (ou les deux). De même, les ventilateurs utilisant des moteurs avec axe sur roulement à billes (ball bearing) sont plus silencieux sur le long terme que ceux dotés d'axes sur palier (2). Les ventilos comportent en principe une étiquette de caractéristiques sur le côté fixe (tension d'utilisation, etc.). Lors du choix des ventilateurs, essayez de voir la fiche technique, ou faites quelques recherches sur le Net pour comparer les niveaux de bruit générés. Le bruit est mesuré en dB(A) (décibels). Plus le nombre de décibels est élevé, plus le ventilateur est bruyant. Un modèle standard (bruyant) sera proche des 40 dB(A) ou plus, un modèle bas bruit se situera dans les 35 dB(A), et tout modèle autour de 30 dB(A) ou moins sera très silencieux. Un problème se pose pour le ventilateur de l'alimentation à découpage : si vous décidez de le changer, il faut pouvoir ouvrir l'alimentation qui se trouve vissée au châssis dans un boîtier blindé pas toujours démontable. Comme pour tout appareil relié au 220 V, il est vital de débrancher le câble secteur avant d'intervenir, cela afin d'éviter les « châtaignes» douloureuses. Quant aux plus fortunés, ils pourront changer directement le bloc d'alimentation contre un modèle bas bruit neuf.

2) MODULER LA VITESSE DES VENTILATEURS

Pour réduire la vitesse de rotation, il existe plusieurs méthodes :
- L'utilisation de modèles spéciaux de ventilos équipés d'un capteur de température (thermistance) qui diminue ou augmente automatiquement la vitesse en fonction de la température ambiante et donc des besoins de refroidissement.

- L'utilisation d'un module électronique externe pour contrôler un ou plusieurs ventilateurs normaux. Il peut s'agir de modules très simples, puisque le but est juste de faire varier la tension d'alimentation (3), ou plus sophistiqués et dotés de capteurs de température.

À noter un truc gratuit, parfois utilisable si votre PC chauffe peu : alimenter directement les ventilateurs 12 V en 5 V (12 V = fil jaune ; 5 V = fil rouge).

3) ISOLER PHONIQUEMENT LE BOÎTIER

Il est possible d'isoler phoniquement son boîtier pour atténuer le boucan.
- Par exemple, en construisant un boîtier de PC plus massif. Pour les bricoleurs, les matériaux utilisés dans la fabrication d'enceintes acoustiques genre « médite », bois dense, staff font l'affaire, mais c'est lourd et ne bloque plus les interférences radioélectriques comme le métal... Une variante est le coffre à PC, qui contiendra l'unité complète, et dont les orifices d'aération ne sont pas disposés aux mêmes endroits que ceux du PC classique.

- En doublant les parties internes du boîtier en y collant un matériau absorbant et épais : plaques de mousse dense, liège, isolant phonique sous-parquet, laine de roche, produit spécial bitumeux (genre « Blaxon ») utilisé en isolation automobile, etc.

4) ÉVITER LES VIBRATIONS PARASITES

Les vibrations se transmettent facilement au boîtier métallique, qui joue même parfois le rôle de caisse de résonance. En cas de problème de cet ordre, il est judicieux de monter les éléments vibrants (disques durs, plaques de tôle...) avec des intercalaires en caoutchouc ou liège. Notez que dans le cas des disques durs, le bruit est aussi lié à la vitesse de rotation et que le niveau de bruit n'est pas le même d'un fabricant à l'autre

WOL, DEBOUT LÀ-DEDANS !

La fonction WOL (« Wake On Lan », ou réveil à partir du réseau) est simplement la possibilité d'utiliser l'arrivée de données sur l'interface réseau d'un PC pour l'activer à distance, alors que le PC est en sommeil, en mode suspendu, ou en arrêt « soft ».
Le PC peut alors, selon les cas, reprendre l'exécution d'un logiciel provisoirement en pause, ou même exécuter une séquence de démarrage complète. Ce type de fonction n'est pas très utile dans le monde PC ludique, mais plutôt dans des applications style télémaintenance par exemple. Un PC doté d'une carte mère compatible WOL nécessite normalement une petite carte additionnelle montée sur le connecteur WOL, reliée à la carte réseau (ou au minimum un câble) ; bien entendu, le BIOS de la carte mère doit être prévu à cet effet.

VALEUR DES INDICATIONS D'UN BENCHMARK

Vous êtes nombreux à nous envoyer régulièrement des remarques étonnées sur la différence de performances rencontrées entre nos machines de test et vos propres PC utilisant à première vue les mêmes composants. Ce faisant, vous « levez un lièvre » souvent sous-estimé : la valeur des tests de performance est assez relative. A moins d'être très rigoureux, un benchmark peut donner un ordre d'idée, mais guère plus. En effet, il faut vraiment être dans des conditions exactement semblables à tout point de vue pour les essais. Par exemple, pour des tests de performances graphiques, non seulement le processeur (à fréquence équivalente) et la carte vidéo sont importants, mais également bien d'autres parties ou paramètres de fonctionnement du PC comme le disque dur, la carte mère, la quantité et la vitesse de la mémoire vive, les réglages du SETUP, la version du système d'exploitation, les divers patches correctifs installés, la version des pilotes de la carte graphique, la taille du disque dur allouée à la mémoire virtuelle, le nombre de programmes en cours d'exécution, si la carte son est activée ou pas, la résolution graphique employée, la taille de la palette graphique, et bien entendu les diverses options graphiques 3D (trilinear flitering, anti-aliasing, etc.). Oui, tout cela peut créer des différences de vitesse. C'est arrivé au point que les fabricants utilisent à leur avantage cette complexité. Il est classique que de nouveaux exemplaires d'ordinateurs soient fournis à la presse optimisés au maximum. De la même manière, d'autres fabricants de hardware ont été jusqu'à se programmer leur propres logiciels de test, qui bien évidemment, étaient optimisés pour favoriser leurs produits.

(prévoyez de jeter un œil sur la fiche de caractéristiques).

5) LES MÉTHODES RADICALES (POUR LONGUES SOIRÉES D'HIVER)

L'une des sources sonores les plus pénibles est le ventilateur de l'alimentation générale du PC, parce qu'il est en contact direct avec l'extérieur du boîtier. Une amélioration possible est de déplacer ce ventilateur extrayant l'air de la face externe de l'alim'. sur la face interne de l'alim', où il poussera l'air du PC dans l'alimentation. Une autre possibilité est la création d'un labyrinthe acoustique (un silencieux, quoi) entourant la sortie d'air. Autre bricolage amusant : rallonger les fils d'alimentation et aller cacher le bloc alim secteur loin du PC. Et pourquoi pas un refroidissement par eau ? (Une pompe à eau, c'est silencieux.)
Quelles que soient les méthodes employées pour réduire le bruit, une carte mère équipée de capteurs de surveillance des températures internes et CPU est vraiment un plus. C'est extrêmement utile pour optimiser le niveau de bruit minimal sans sacrifier au refroidissement. Quelques sites utiles :
http /homeswipn[illegible]
http www.[illegible]
http www.qui[illegible]

(1) Il n'en a pas toujours été ainsi puisque jusqu'aux Intel 80486 DX 33, les processeurs n'utilisaient pas de ventilateur et aucun radiateur avant les i80386. Mais l'intégration d'un nombre toujours plus grand de transistors sur une puce silicium toujours plus réduite a le défaut de concentrer la chaleur.

(2) Même si, au début, un ventilo doté d'un moteur sur paliers (sleeve bearing) ne fait pas plus de bruit qu'une version sur roulements, la situation empire avec le temps, car les paliers prennent du jeu bien plus rapidement que les roulements à billes, ces derniers étant beaucoup plus durables. Notez qu'il existe des modèles de ventilateurs équipés d'un seul roulement à billes (l'autre extrémité de l'axe utilise un palier) ou d'un double roulement à billes.

(3) Un réglage manuel avec un simple potentiomètre peut faire l'affaire (voir http://www.fanbus.com/) ; on peut même se contenter de souder en série sur l'un des fils du ventilo, plusieurs diodes électroniques de redressement (1 A par ex.). Chaque diode diminuera la tension aux bornes du moteur de 0.6 V à 0.7 V (attention, les diodes ont un sens « passant » qui est celui à utiliser, et un sens « bloquant »).

RÉGLAGES CACHE SUR VIEILLES (MAIS EXCELLENTES) CARTES MÈRE

Un certain nombre d'entre vous continuent d'essayer de tirer le maximum de « vieux » PC équipés de cartes mère d'il y a quelques années, en utilisant les derniers représentants des processeurs Super Socket 7 (à ce sujet, voir le Delco du Joystick n°110). L'un des inconvénients, c'est que ces anciennes cartes mère ne disposent pas officiellement de tensions d'alimentation cœur processeur inférieures à 2.5 V ou 2.6, ce qui est à la limite du supportable pour un K6-2 ou 3 (voire K6-2+, mais ils sont hélas introuvables !).
De temps en temps, les cartes mère comportent des réglages non documentés. C'est le cas pour l'un des modèles de carte mère les plus populaires de l'époque : l'Asustek P55T2P4 (version 3.0 et ultérieure). Bref, il existe des réglages pour obtenir des tensions CPU comprises entre 2.0 V et 2.4 V : il faut ajouter quelques cavaliers (jumper) sur le bloc JP20. À l'origine, on n'utilisait qu'un seul cavalier à la fois pour choisir entre du 2.5, 2.7, 2.8, ou 2.9 V. En mettant plusieurs cavaliers en même temps, on obtiendra les nouvelles tensions cachées :
- 2.4 V = mettre des cavaliers sur les positions 2.7 V et 2.8 V
- 2.3 V = cavaliers sur les positions 2.5 V et 2.8 V
- 2.2 V = cavaliers sur les positions 2.5 V et 2.7 V
- 2.1 V = cavaliers sur les positions 2.5 V, 2.7 V et 2.8 V
- 2.0 V = cavaliers sur 2.5 V, 2.7 V, 2.8 V, 2.9 V

Pour finir avec la P55T2P4, sachez qu'elle cache également deux fréquences de bus non officielles : le 68 MHz et le 83 MHz.
Pour obtenir ces fréquences, il faut modifier les cavaliers JP8, JP9, JP10.
- 68 MHz = JP8 sur 1-2, JP9 sur 1-2, JP10 sur 1-2
- 83 MHz = JP8 sur 1-2, JP9 sur 1-2, JP10 sur 2-3

Attention, autant le 68 MHz ne pose généralement aucun problème, autant en mode 83 MHz, le bus PCI grimpe à 41.5 MHz, ce qui peut s'avérer instable et même hautement plantatoire avec certaines vieilles cartes PCI. À présent, vous n'avez plus qu'à installer un K6-2 doté d'un cœur CXT (400, 450, 475, 500) en mode multiplicateur X 2 (re-câblé en X 6 dans le CPU), et à choisir la fréquence désirée (68 X 6 = 408 MHz, 75 X 6 = 450, 83 X 6 = 498 MHz !).

- Notez que les possesseurs de cartes mère Asustek TX97 disposent également de réglages supplémentaires : pour obtenir du 2.2 V en alimentation cœur CPU, il suffit de mettre un cavalier sur VID1 en position 1-2 et aucun cavalier sur les VID0 et VID2. Pour obtenir un multiplicateur de fréquence par X 5.0, il faut placer le cavalier BF0 sur 1-2, BF1 sur 2-3, BF2 sur 2-3.

Commandez les reliures !

Upgradez votre collection

108 Tests Homeworld, Drakan : Order of the [illegible], Rogue Spear, Jagged Alliance 2, GP 500, Excessive Speed, Soul Reaver
Sur le CD : Battlezone 2, Homeworld, Nocturne, Drakan, Driver, Expert Pool, NHL Hockey 2000, Madden NFL 2000... **Soluces** : Dungeon Keeper II, Discworld Noir **Aides de jeu** : Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : Grand Prix d'Espagne (Espagne) et Grand Prix du Japon

109 Tests : Age of Empires II : The Age of Kings, The Nomad Soul, Canal Plus Classic Billard, Rally Championship 2, Independence War : Defiance
Sur le CD : Classic Billard, Rally Championship, Unreal Tournament, Soul Reaver, Revenant, GPS 500, Homeworld, Prince of Persia 3D
Soluce : Outcast **Guide de jeu** : Homeworld

110 Tests : Rally Championship Extreme 2000, FS 2000, Nocturne, Rayman 2, Swat 3, FIFA 2000, Theme Park World, Flight Unlimited 3
Sur le CD : Ultima IX Ascension, Armored Fist 3, Rogue Spear, Spirit of Speed 1937, Age of Empires II : TA Kingdoms, Sega Rally 2
Guide de jeu : Rogue Spear, Might and Magic VII

111 Tests : Imperium Galactica, Quake 3 Arena, Supreme Snowboarding, Interstate '82, Mankind, Half-Life Opposing Force, Creatures 3
Sur le CD : Interstate '82, Frankie's 2.0, The Longest Journey, Messiah, Quake 3, Supreme Snowboarding, Swedish Touring Car Championship
Soluce : The Nomad Soul **Aide de jeu** : Opposing Force

112 Tests : Ultima IX Ascension, Planescape Torment, Hangsum, AA-52 Team Alligator, Toy Story 2, Fly ! Airliner Series 757-200
Sur le CD : Shogun Total War, AA-52 Team Alligator, Pharaon, Age of Wonder, Theme Company, Spec Ops 2, Swat3
Aides de jeu : Opposing Force, Supreme Snowboarding **Soluce** : Rayman 2

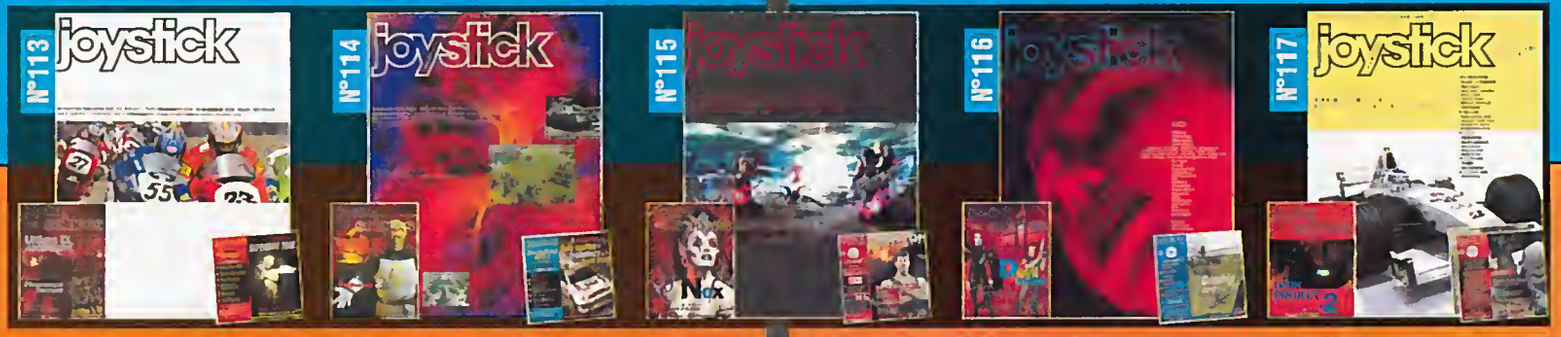
113 Tests : Superbike 2000, Final Fantasy 8, The Sims, Battlezone 2, Beetle Crazy Cup, Delta Force 2, Airport Inc., South Park Rally
Sur le CD : Superbike 2000, Imperium Galactica II, Ford Racing, Beetle Crazy Cup, Messiah, Final Fantasy 8
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 1re partie, Planescape Torment

114 Tests : NOX, Messiah, Evolva, Soldier of Fortune, Rally Masters, Grand Prix World, Nerf Arena Blast, Invictus, Theocracy
Sur le CD : Rally Masters, Theocracy, Bust-A-Move, Croc 2, Opposing Force, Invictus
Aides de jeu : Ultima IX Ascension 2e partie, Battlezone 2

115 Tests : NFS Porsche 2000, Shogun Total War, Comanche-Hokum, Devil Inside, Dark Project 2, Rogue Spear:Urban Op, F1 2000
Sur les CD : Ground Control, Tachyon The Fringe, NFS Porsche 2000, Dark Project 2, Devil Inside, Evolva, NOX, Rollcage 2, Sudden Strike
Aide de jeu : NOX

116 Tests : Starlancer, Daikatana, Soulbringer, Asheron's Call, Everquest, Martian Gothic, Tachyon, Arabian Nights, Euro 2000
Sur le CD : Anuz, Mankind, Les Tournois, Lemmings Revolution, Klingon Academy, Gunship !, Dogs of War, Star Trek : Armada, Arabian Nights
Soluces : Devil Inside **Aides de jeu** : Urban Operation

117 Tests : Vampire, Earth 2150, Metal Conflict, Ground Control, Motocross Madness 2, Dark Reign II, T.A. Kingdoms The Iron Plague
Sur le CD : 4 X 4 Evolution, Rebellion, Daikatana, Warlords Battlecry, Motocross Madness 2, F1 World Cup, Comanche vs Hokum
Soluces : Vampire **Aides de jeu** : Counter-Strike



COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

❒ Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)
À 38 F le numéro (frais de port gratuit) soit un total de ..... F

❒ 81 ❒ 82 ❒ 83 ❒ 84 ❒ 85 ❒ 86 ❒ 87 ❒ 88 ❒ 89 ❒ 90 ❒ 91 ❒ 92 ❒ 93 ❒ 94 ❒ 95 ❒ 96 ❒ 97 ❒ 98 ❒ 99 ❒ 100
❒ 101 ❒ 102 ❒ 103 ❒ 104 ❒ 105 ❒ 106 ❒ 107 ❒ 108 ❒ 109 ❒ 110 ❒ 111 ❒ 112 ❒ 113 ❒ 114 ❒ 115 ❒ 116 ❒ 117

❒ Je commande les hors-série (frais de port gratuit)
HS 12 Spécial solutions (Tomb Raider II, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de ..... F
HS 15 Spécial solutions (X-Files, soluce complète)
À 38 F le numéro, soit un total de ..... F
HS 10 2 jeux complets (Monkey Island 1& 2) et 16 démos jouables
À 49 F le numéro,soit un total de ..... F
HS 14 1 Jeu complet (Zork)
À 59 F le numéro,soit un total de ..... F
HS 13 1 Jeu complet (Hexen II)
À 79 F le numéro, soit un total de ..... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

❒ Je commande ..... reliure(s) à 69 F l'unité soit un total de ..... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ..... F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville .....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

FAITES VITE !
LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYSTICK S'ÉPUISENT

Offre d'Abonnement

Abonnez-vous !

Votre Joystick

Pour 24 F

Au lieu de 38 F

C'est possible

1 MAGAZINE

+ 2 CD-ROM PC

+ 1 BOOKLET SOLUCES

CHAQUE MOIS !

11 numéros par an

259 F seulement

au lieu de 418 F

BULLETIN D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK-BP2
59718 LILLE
CEDEX 9

OUI je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 n°s) pour **259 F** seulement au lieu de 418 F, soit **159 F** d'économie, soit 4 numéros gratuits.

☐ Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire

n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date d'expiration : |_|_| |_|_|

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : |_|_|_|_|_|

Ville : .....

Date de naissance : |_|_| |_|_| 19 |_|_|

Signature obligatoire :

STP19

Abonnements Belgique : JOYSTICK, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11 n°s) : 2 100 FB. N° bancaire : 210.0981122-19.
Tarifs Étranger : par bateau 339 F - par avion : nous contacter au 01 55 63 41 15. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être utilisées à des fins commerciales.

NeT NEwS

UN PETIT GUIDE SUR DIABLO II. QUELQUES RECETTES POUR MONTER UN MAGE DANS ASHERON'S CALL. DES CONSEILS POUR JOUER À GROUND CONTROL EN LIGNE. LA SUITE DE NOTRE DOSSIER SUR LES JEUX MASSIVEMENT MULTIJOUEURS DE DEMAIN. BIENVENUE DANS LE MONDE MERVEILLEUX DU JEU EN RÉSEAU, AVEC DES VRAIS MORCEAUX D'ADSL DEDANS.

iansolo@joystick.fr

telex

Pour aider les jeunes initiés à prendre en main Worldcraft : http://www.babeloueb.com/tutor-worldcraft/

Lors du test d'Everquest, nous avions un peu bashé les développeurs vu que le jeu ne gérait pas le clavier AZERTY. Nous sommes contents d'annoncer la bonne nouvelle : EQ est désormais compatible avec les claviers européens grâce au patch, que vous pourrez charger à cette adresse : http://everquest.station.sony.com/s_keyboard.html.

telex

Weymery un jeu galactique gratuit dans un univers online et persistant: http://www.weymery.com

Starcraft 2 ? C'est pour très bientôt

Non, je déconne. Vu sur le www.diabloii.net : une déclaration de l'un des responsables de Blizzard à propos de Starcraft 2, qui a dit en substance qu'ils ne le faisaient pas « pour diverses raisons, la technologie que nous voulions n'était pas là, les améliorations non plus ». Mettre côte à côte les mots Starcraft, technologie, et innovation est en soi un non-sens. Mais alors, de quoi a-t-il donc voulu parler ?

SIERRA PLAYER LEAGUE

Il y a pas de raison que seuls les quakers gagnent de la thune en branlottant leur rail gun. Sierra Studios vient d'annoncer l'arrivée prochaine de Tribes 2 : World Domination. Non, ce n'est pas une extension mais une compétition pour les joueurs de Tribes 2. L'idée est de créer un classement des équipes tout autour du monde pour un gros prix en cash de 350 000 F. World Domination devrait prendre place début 2001. Pour s'inscrire, on peut d'ores et déjà se rendre sur le site officiel de Tribes II (www.tribes2.com). À l'instar des CPL avec Quake, les sélections et les compétitions seront divisées en autant de régions que comprend le monde, donc les émirats arabes, l'Australie et la France. Non je plaisante, en fait ce sera l'Amérique du Nord, l'Asie et l'Europe. L'équipe gagnante de chaque région se retrouvera en finale en compétition pour le prix ultime.

telex

Trop fort ! un mod pour X-Wing Alliance, le « Rebel Fighter Pack », au http://www.xwaupgrade.com

On râle tout le temps sur Cybercâble, mais il ne faut pas croire qu'ils soient les seuls à décevoir leurs abonnés. D'ailleurs, que penseraient nos bons amis parisiens râleurs s'ils disposaient d'une limite montante/descendante cumulée en lieu et place de leur download illimité ? Que penseraient-ils s'ils étaient obligés, pour être connectés, de laisser ouverte en permanence une interface jaune, laide et très très très inutile ? Que penseraient-ils s'ils se retrouvaient avec des pings monstrueux sur les serveurs de jeux français et à peine bitables sur des serveurs US où se trouve d'ailleurs le proxy (qu'il faut rebaptiser absolument « eloigny »). Que penseraient-ils enfin s'ils étaient obligés de se servir de cette maudite interface pour consulter le courrier sans un seul compte pop3 accessible ? La page de la LPIC (Ligue de protection des Internet câblés) s'adresse tout particulièrement à ceux qui sont abonnés à l'offre AOL via NC Numéricâble. http://lpic.bizland.com/

LES PENDULES À L'HEURE

telex

Un mod en développement pour UT : Team Action. Si vous voulez vous joindre : www.planetunreal.com/teamaction

telex

Des marines face à des aliens, c'est un nouveau mod pour Quake 3, appelé Invasion :www.planetquake.com/invasion

Moins FUN Que COM

On vous en a parlé et reparlé mais cette fois-ci, ça commence. Funcom vient d'annoncer que le bêta-test d'Anarchy Online a débuté. La première phase voit donc 100 bêta-testeurs externes (en plus des membres de l'équipe) se mettre au boulot. La prochaine phase, cette semaine, va voir 500 autres personnes se connecter. D'après l'équipe de développement, 50 000 personnes (dont moi qui n'ai pas été sélectionné ; vous voyez qu'on gagne pas à tous les coups) se seraient inscrites dans ce but. www.anarchy-online.com

telex

Un tournoi est organisé sur Virtual Skipper, à l'occasion du Vendée Globe Challenge : http://www.virtualskipper.com/tournament

Un site entièrement dédié à Grand Prix 3 : http://www.grandprixgames.net

CouP de PompE

Même s'ils n'ont toujours que des jeux de quelques générétions de retard techniquement, nos bons emis de Nova « voxel de daube » Logic ont réussi à développer des protocoles réseeu proprement hallucinants, tout comme les serveurs qui vont avec. Le truc, c'est que depuis quelque temps, les cheaters ont envahi les parties de Delta Force. Du coup, Novalogic se fâche et pond une lettre publique. Jusqu'ici rien d'enormel, ou plutôt si : enfin un développeur se bouge le cul pour le cheet, elors que Blizzard (pour Bettlenet) et Activision (pour Interstate'76) avaient laissé leurs jeux crever lentement en se tamponnant le coquillard des joueurs qui avaient pourtant raqué pour pouvoir s'éclater online. Du coup, on dit brevo mais ce qui est bizarre, c'est que ces gaillards demandent aux joueurs d'enquêter eux-mêmes, en leur envoyant les trainers ou les « méthodes que ces tricheurs utilisent ».

telex

Un site dédié à Motocross Madness 2 :www.mcm2.fr.st

L'Origin du monde

On vous parlait le mois dernier de la grande convention d'Ultima Online qui allait se dérouler à Austin. En fait, les gars d'Origin doivent tellement flipper que tous les joueurs d'UO de la Terre ne puissent se rendre dans ce coin du Texas, qu'ils viennent d'annoncer que tous les participants inscrits sur leur site Web auront le droit (quasi divin) de participer à un test d'Origin en externe. Cela concerne bien sûr la prochaine version d'UO. Mieux encore : si quatre personnes ou plus faisant partie d'une guilde s'inscrivent, ils recevront l'équivalent de 90 jours de temps gratos de jeu (à peu pres 210 F). Bon Dieu, ils doivent vraiment manquer de participants.
Les 10-11 novembre prochains à Austin (Texas).
www.uo.com/faire

telex

Encore un mod HL en préparation, avec des mecs en jupe et des tigres, basé sur... Gladiateur : www.gladiatormod.com

telex

Un mod Quake 3 pour les fans de DBZ : http://www.bidforpower.com

HEAT s'en va SONIC débarque

Et hop, un gros qui ferme : Heat.net vient d'annoncer qu'il allait se désintégrer le 31 octobre prochain. La surprise, c'est que c'est Sega.net qui prend le relais, avec ses infrastructures déjà existantes très orientées Dreamcast. Après tout, cela ne pouvait pas être mieux.

Hé beau

ASHERON'S CALL EST PROBABLEMENT L'UN DES JEUX ONLINE LES PLUS CAPTIVANTS DU MOMENT. DIFFICILE DE S'EN DÉTACHER APRÈS Y AVOIR GOÛTÉ. NOUS NOUS SOMMES DIT QU'UNE PETITE AIDE DE JEU SERAIT LA BIENVENUE POUR CEUX QUI DÉMARRENT DANS DERETH.

AshERoN's CaLL

Le mode aventurier d'AC permet de créer une ribambelle de persos différents, en affectant directement des points aux attributs et compétences. Mais il n'est pas facile de créer le bon personnage du premier coup. Après un premier perso « tout fait » qui servira à découvrir le jeu, on pourra ensuite passer aux choses sérieuses.

CRÉATION du perso

À côté des standards archers et guerriers, il existe tout plein de combinaisons de persos multi-classés comme la célèbre Red Monika (une bi-classée crossbow/dague, habillée de cuir rouge). Évidemment, ces persos s'avèrent très puissants. Mais comme tout le monde n'est pas branché dominateur ou gros balèze, on verra ici le cas particulier d'un mage tout chétif mais rompu aux 4 écoles de magie de Dereth. L'archimage est en outre plutôt intéressant à jouer, car il propose un gameplay complexe et varié. Il faut absolument commencer avec 100 en Focus et en Self. Les niveaux des 4 écoles de magie sont déterminés par ces stats. Ainsi, en faisant monter Focus et Self par la suite, les 4 écoles monteront aussi. Si vous démarrez Focus et Self trop bas, pour progresser ensuite, cela vous coûtera des paquets de points d'expérience. Un modèle assez répandu pour les mages est le suivant : Strength : 40 ; Endurance : 40 ; Coordination : 10 ; Quickness : 40 ; Focus : 100 ; Self : 100. C'est celui que j'ai pris et j'en suis assez content. Évidemment, on peut faire varier les attributs autres que Focus et Self suivant ses goûts. Il ne faut pas oublier qu'avec Creature enchantment, il existe des sorts pour booster temporairement (on dit « buffer » dans le jeu) ses stats (avoir plus de force, etc.).

La Force est utile pour porter plus de composants, d'armure et d'objets trouvés. L'Endurance est la base pour le calcul de la Health (endurance/2) et de la Stamina. Coordination ne sert pas beaucoup au mage (mais entre quand même dans le calcul de Melee Defense), tout comme Quickness qui sert aussi pour le Run. Il faut avoir suffisamment de Health pour ne pas mourir trop vite (en plus, les monstres, ces gros fourbes, ont tendance à taper en premier sur les mages plutôt que sur les guerriers). Mais inutile de mettre trop de points dessus. Il vaut mieux monter le Focus et le Self pour faire progresser les écoles de magie, en particulier War. Car la meilleure défense, c'est souvent l'attaque. Plus vite vous tuerez vos adversaires, moins ils vous boufferont de points de vie ! Pour les mages, en plus des 4 écoles de magie, les compétences importantes sont Mana conversion (permet d'utiliser moins de mana pour lancer des sorts), Melee defense (pour esquiver en combat rapproché), Arcane Lore (pour utiliser des objets magiques ; le niveau de difficulté affiché sur l'objet correspond au niveau d'Arcane Lore requis). En option après, il y a aussi Healing (pour se soigner avec des kits qu'on achète ou récupère ; c'est assez rapide et ça peut servir de réservoir à mana grâce au sort « Health to Mana »). Enfin, Lockpick (pour crocheter les serrures ; ça sert pas tout le temps, mais c'est toujours très pénible d'être bloqué dans un donjon devant une porte fermée).
Un site intéressant pour la création de persos, en français dans le texte : http://ac.roy.org/

Premiers ÉMOIS

Et hop ! vous voilà propulsé dans le monde d'AC avec quelques babioles de départ et un choix de sorts restreint. Dans les premiers niveaux, le meilleur allié de l'archimage sera la fuite. En attendant d'avoir une armure décente (et la Force requise pour la porter), il devra éviter les combats rapprochés, même avec des monstres de faible niveau. Pour bien débuter, plusieurs stratégies sont possibles. Soit vous prêtez allégeance à un patron qui, s'il est bon, vous refilera

thune et armure pour commencer avec un minimum de moyens. Ou bien vous vous la jouez solo et acquérez tout à la force du poignet. Ou plus subtilement, et c'est la technique de Bob Arctor, vous mendiez sans en avoir l'air en repérant un perso de très haut niveau et en le manipulant mentalement jusqu'à ce qu'il vous refile la moitié de ses possessions.
La seconde phase importante est l'apprentissage des sorts et leur disposition sur l'interface. À partir des sorts de base de War, on peut apprendre les 7 attaques en modifiant juste un composant. À noter que chaque monstre est plus sensible à un certain type d'attaque (par exemple le Feu pour les Mattekars). Utiliser la bonne attaque permettra de dépenser moins de mana et de venir à bout d'un streum plus rapidement. Pour amplifier l'effet d'un sort de War, on pourra lancer les sorts de vulnérabilité correspondants. Par exemple, vulnérabilité au feu avant de lancer un Fire bolt sur un Mattekar. Les plus doués s'entraîneront à lancer d'abord l'attaque, puis le vuln qui touchera la cible une fraction de seconde avant. Avec le sort et le vuln adaptés, vous pourrez multiplier les dommages produits.

D'autres sorts devront figurer obligatoirement dans le deck d'un bon archimage : Heal pour se guérir, Stamina to mana pour convertir le stamina peu utile au mago en mana, et mana conversion Mastery et Rejuvenation pour optimiser les vitesses de récupération.
La série des sorts de drain est très intéressante. Dans certains cas, on pourra drainer un monstre à travers une porte ou un mur. Les sorts de drain de Health, Stamina et de Mana, combinés à Harm, permettront de se recharger sur le monstre tout en le butant avec ses propres forces. Cela permettra de venir à bout de monstres de haut niveau, inattaquables au contact. Car, et c'est le plus important pour progresser rapidement, vous gagnerez plus

de points d'xp en éradiquant des streums de niveau plus élevé que le vôtre. À noter aussi que les points d'xp ne sont attribués que si l'adversaire est tué. Si vous ne parvenez pas à « finir » un monstre (ou qu'une autre personne ne le tue pas) vous ne toucherez aucun point d'xp.
Sinon, il y a plusieurs niveaux de puissance de sorts. Si les formules des deux premiers niveaux sont faciles à récupérer sur le Net, ça se complique par la suite avec l'utilisation de tapers personnels pour chaque joueur. Plutôt que devoir essayer les 144 combinaisons de tapers pour chaque sort, utilisez un utilitaire très pratique, appelé Slitpea, qui vous aidera à trouver les bons tapers.

Quelques liens utiles pour la magie :
http://www.pcpunks.com/ac (rubrique spell)
http://www.acsage.com/
Programmes utiles à récupérer : Splitpea (pour rechercher les sorts), ACMonster (description des monstres et de leurs points faibles) et ACRoute (pour savoir se rendre d'un point à un autre dans le gigantesque monde d'Asheron's).

ProGRESSION

Avec ces infos, vous voilà parés pour bien débuter. Les 5 premiers niveaux sont franchis très vite. Mais il faudra s'assurer d'affronter ensuite des hauts niveaux pour maintenir une bonne progression. Vous vous demandez où aller pour bien leveler ? En fonction de votre ville de départ, vous trouverez des donjons et des leveling spots dans les alentours. Pour les mages, la ville d'Eastham (au nord-est de Rithwic) s'avère un bon quartier général. Les composants y sont peu chers et la plage est bien adaptée à l'entraînement des niveaux 5-10. Ensuite, vous pourrez aller vous faire du Lugian dans les montagnes de Shoushi ou des golems à Mayoi.
Faites attention de ne pas vous alourdir en transportant trop de butin (burden dans l'inventaire). Si c'est le cas, n'oubliez pas de convertir l'or en lettres de crédit qui ne pèsent rien. Vous pourrez aussi buffer votre force pour porter davantage. Et à terme, vous découvrirez l'avantage des « mules », ces persos servant à stocker et identifier la tonne d'objets que vous ramènerez de vos expéditions. Si, d'aventure, vous passez sur le serveur Thistledown, pensez à faire un tell à Stefan Wul ou Gerri Lopez. On ira cogner du monstre ensemble !

Remerciements à Lys pour son aide précieuse dans l'écriture de ces pages.

AU MOMENT OÙ LES DERNIERS PROBLÈMES SONT EN PASSE D'ÊTRE RÉSOLUS, IL ÉTAIT GRAND TEMPS DE VOUS BALANCER UNE AIDE DE JEU GÉNÉRALISTE POUR CE GRAND MOMENT DU JEU RÉSO. QUELQUES CONSEILS À CEUX QUI DÉBUTENT.

DiaBLO II

Bob Arctor

LES PERSOS

L'important, au moment de développer un perso, est de penser aux skills que vous voudrez posséder vers les niveaux 15-20.
À ce moment-là, si vous avez fait le mauvais choix, il sera sans doute trop tard. Du coup, renseignez-vous bien sur les skills requises pour arriver à l'endroit que vous désirez.
De nombreux tableaux prévus à cet effet existent sur le Net, il serait inutile de les recopier bêtement ici. Du coup, allez faire une visite sur des sites comme celui du www.diabloii.net

Le Paladin

Star de Battlenet, le paladin est le perso choisi par nombre d'entre vous en raison de son prestige et de ses compétences inédites. Parmi les skills à prendre absolument, le Sacrifice qui, en échange d'un certain capital de points de vie, permet de transformer le perso en hachoir à viande. Indispensable pour peu qu'on ait une arme de Life stealing. De l'autre côté de l'arbre de compétences, se trouvent les fameuses auras qui affectent tout le groupe. Privilégiez Défiance et Ferveur (jusqu'au niveau 9) bien sûr, mais aussi Salut qui, à haut niveau, rend d'incroyables services. Le nombre de paladins par partie peut très bien ne pas être limité tant il est indispensable, et celui-ci sera d'autant plus efficace qu'il se sera spécialisé (4 paladins avec Concentration niveau 7 pour chacun, ça fait +600 % de puissance d'attaque pour les gens ou créatures invoquées présentes). En progression, développez impérativement la force pour lui donner les meilleurs armes et armures.

Formez une équipe unie et compacte.

Le Barbare

Le barbare est le rêve pour le joueur qui aime les séances de corps à corps moites. Pourtant, quand ces dernières deviendront un poil dangereuses, il sera utile de posséder la compétence Grim ward faisant apparaître le totem qui effrayera tous les monstres présents, histoire de reprendre son souffle. À un moindre niveau, le cri qui augmente considérablement la défense fonctionnera aussi sur les membres de votre groupe. Spécialisez-vous dans deux armes pour multiplier les attaques (deux haches). Pour la progression des skills, visez le cri de guerre (niveau 30) qui rend des services incroyables conjointement à la résistance naturelle.

Ramassez des potions dans le niveau 3.

On déclares les hostilités au village.

Le Nécromancien

Le nécromancien tient une place intéressante en réseau puisqu'il va assaillir l'adversaire avec son armée de petits copains. Oui, un nécromancien qui se respecte vient toujours aux soirées accompagné de compagnons souvent morts-vivants. Il doit accéder à l'invocation de golem le plus rapidement possible. Ces derniers existent en plusieurs saveurs : argile, sang, fer et feu. En prenant du grade, on privilégiera de plus en plus les compétences qui boostent ces derniers en points de vie et en résistance. Quelques mages squelettes (trois) feront bonne mesure pour tirer à distance. Beaucoup négligent l'utilisation de squelettes normaux, ils occupent pourtant l'ennemi quelques secondes indispensables. Avoir plus d'un nécromancien par partie est assez inutile et est souvent source de ralentissement.

L'Amazone

L'Amazone, sous son apparence de perso un peu ennuyeux, peut devenir un élément indispensable du groupe. Mettez toujours au moins un point en coup critique : cela vous permettra avec un peu de bol de doubler les dégâts en permanence puisque la chose est passive. Évitez de vous la jouer originale : les lances et javelots sont bien sympas mais seulement dans le cadre des J.O. de Sidney. Ici, on préférera l'arbalète ou l'arc, bien plus courants. Côté skills, que des grands classiques : flèche de feu, tirs multiples. Le « Trait intelligent » n'a qu'un intérêt tout relatif, ce qui n'est pas le cas du « Trait d'immolation », qui rendra des services incroyables pour massacrer des groupes entiers. Côté skills passives, des trucs comme Éviter et Pénétrer feront le bonheur des parties en multijoueur.

La Sorcière

C'est un personnage assez dur à monter, en raison de carence en vitamines qui lui a donné un physique frêle. Le perso idéal débutant utilisera le sort fireball et hachera du monstre pour arriver au niveau suivant. Idéalement, il faudrait développer la sorcière pour que celle-ci ne puisse compter que sur elle-même et non par sur des objets. Profitez-en : c'est le seul perso qui puisse vraiment se le permettre. Développez les sorts d'attaque au maximum, et surtout spécialisez-vous dans ceux de froid qui rendent d'inestimables services. Les sorts de Blizzard et d'armure de gel permettront d'élaguer les groupes un peu trop agressifs à votre égard.
À plus haut niveau, prendre l'orbe de la glace.

Un échange équitable : mon carquois contre des armures +80.

QueStiOns à PAuL SAMS, RespoNSaBle de BattLEnet

Joystick : Quels problèmes avez-vous eu avec les serveurs européens ?
P.S. : Pour être honnête, les difficultés que nous avons rencontrées ne sont pas liées à Battlenet mais plutôt au code de Diablo II (j'imagine que les programmeurs du jeu disent le contraire !, ndrc). De nouveaux problèmes que l'on ne pouvait pas détecter durant les deux bêta-tests sont apparus. Nous avons une équipe travaillant 24 heures sur 24 pour les résoudre.

Avez-vous gardé une partie de l'ancien code de Diablo I et si oui, dans quelles proportions ?
Le protocole et le code réseau que nous avons utilisés dans Diablo II sont absolument nouveaux. En fait, il était tout à fait impossible avec ce dernier de faire des localisations dans chaque pays comme nous avons pu le faire avec DII (il faut voir avec quel piteux résultat ici, ndr).

Parlez-nous de Diablo II et des cheaters
Le problème de Diablo II venait du fait que le protocole réseau était de poste à poste. Du coup, il était assez facile de modifier les informations concernant le personnage et de le renvoyer vers le poste avec lequel vous jouiez. C'était l'une des priorités principales dans Diablo II de rendre le protocole réseau aussi inviolable que possible. Dirai-je que le système est parfait ? Non, mais plutôt virtuellement imperméable aux cheateurs. Nous prenons ce problème très au sérieux.

En quête du livre.

TIPS RÉSEAU

Jouer avec le plus de monde possible : les monstres sont plus forts, on trouve plus d'expérience et de trésors. La chose paraît étonnante, mais il s'avère, à l'usage, que chaque monstre tué rapporte au moins 50 % de points d'expérience en plus par joueur présent dans une partie. Vous n'arrivez pas à créer ou à rejoindre un jeu sur un royaume (serveur) de Battlenet ? Rien de plus simple de vérifier le bon état de leurs serveurs. La page officielle et indispensable est au http://www.battle.net/forums/diablo2-realmstatus/

DE L'OR ET DU DANGER

Les personnages lanceurs de sort devront faire attention à ne jamais manquer de potions de mana car il y a certains endroits où elles sont totalement absentes, comme dans le niveau 4. Idéalement, il faut vraiment en avoir des tonnes : dans les jungles de l'acte 3, ramassez les manas qui traînent. Il y en a assez pour remplir deux fois votre malle au trésors, ce qui est conseillé si on ne veut pas vivre à coups de town portal pour se faire soigner toutes les dix secondes. Dans le même esprit, les potions de rajeunissement total doivent être gardées en réserve pour le dernier acte.
Sur les sites consacrés Diablo II, on trouve des liens vers des forums où l'on « vend » des objets magiques aux enchères. Ici, pas question de pièces sonnantes et trébuchantes (ce que Blizzard, comme beaucoup, interdit) mais de clore un deal hors du jeu pour plus de rapidité. Vous vous retrouverez ensuite sur un realm pour procéder à un échange sécurisé. Sur les serveurs, on trouve des parties ouvertes afin d'être consacrées exclusivement à ce petit exercice commercial.

Les pires boss sont peut-être ceux qui puisent leurs pouvoirs dans des tables aléatoires. Méfiez-vous des monstres à éclairs et à téléportation, qui sont très très tenaces. Si ça commence à merder, ne le tuez pas mais fuyez. Heureusement, ils ne balancent des éclairs qui ne sont dangereux que lorsqu'on les frappe au corps à corps. Du coup, tuez-les de loin ou mieux, avec des sorts mais toujours à distance.

LES TROIS PREMIERS ACTES À LA COOL

L'acte 1 en douceur

L'acte 1 présente la particularité d'avoir un grand nombre de monstres « faciles » dans la campagne. À cause de cela, beaucoup de joueurs perdent leur temps à essayer de tout nettoyer avant de compléter une seule quête. Du coup, s'ils ont des persos faibles, ils se heurtent à quelques difficultés de progression. Au lieu de cela, il est beaucoup plus simple et rentable d'aller directement à la première quête (celle de la caverne). Une fois cette dernière désinfectée, on retournera voir la fille pour la récompense, et celle-ci offrira une skill en plus. Avec la progression de niveau que vous n'aurez pas manqué de faire, vous vous retrouverez avec deux skills à placer sans en avoir trop bavé.

Deuxième chapitre, tout le monde descend

À faire de toute urgence : la quête du sanctuaire des arcanes (sous les catacombes du palais). Pour trouver le livre facilement : à partir du téléporteur situé au milieu de l'espace, prendre n'importe quelle direction, pour ensuite suivre les escaliers et éliminer les clans qui vous tomberont sur la tronche en premier. Le boss (un mage) peut-être dans trois directions au hasard, la mauvaise étant celle qui mène aux téléporteurs rouges et où vous allez vous paumer de toutes les façons. Allez-y franco, au corps à corps, et prenez le bouquin.

Les méandres de l'acte III

Allez dans le bazar de kourast pour la quête du livre. C'est en fait une quête non obligatoire qui n'apparaît même pas tout le temps. Elle consiste à nettoyer six petits temples (en fait des donjons). Dans l'un d'eux (au hasard comme d'habitude), on trouvera un livre. Une fois revenu dans la ville, parlez au vieil homme qui vend des potions. Il vous remettra cinq points, à repartir dans les caractéristiques. En pénétrant dans la jungle, rushez les shamans pour éviter qu'ils « respawn », ce qu'ils ne manqueront pas de faire. C'est l'endroit idéal pour trouver des grosses potions de mana. Ne jamais les jeter ou les revendre. Les empiler dans la malle pour plus tard en attendant qu'ils servent.

Conseils techniques

Si vous êtes possesseur d'une carte à base de chipset Voodoo, préférez le mode glide au Direct 3D, vous me remercierez plus tard. Sauf exception, ne touchez par au réglage de l'automap : bouger le curseur causera parfois des ralentissements. Au moindre problème de freeze, virez le son 3D. Si vous êtes un propriétaire d'une SB live, ayez toujours les derniers drivers avec vous. Jouez au Quaker : pour une meilleur fluidité en multi, baissez au maximum les options graphiques comme la qualité de l'éclairage ; vous n'y perdrez que bien peu pour un gain maximal, surtout si vos petits camarades utilisent des auras ou s'ils sont venus promener dans votre partie leur cheptel de squelettes.
Deux sites indispensables pour les tables, les listes d'objets magiques et les quêtes :
Le meilleur des sites français au www.judgehype.com
Et les indispensables http://www.battle.net/diablo2/ et www.diabloii.net
Gros remerciements au Jedi et à Sadek pour leurs tips.

20 HEURES 100% GRATUIT D'INTERNET

A chacun son Internet

20 heures d'Internet
100 % gratuites pour choisir...
INFONIE...De l'Internet tout compris
à l'Internet gratuit.

Pour toute information : **www.infonie.com**

N° Indigo 0 825 825 825 0,98 F TTC/mn

*20 heures offertes sous forme de réduction de prix de votre formule pour toute souscription à un abonnement Top entre le 15/03/2000 et le 31/12/2000. Offre soumise à conditions.

Crédit photo : Zefa. INFOSOURCES SA au capital de 71 028 040 FF RCS Nanterre 400 085 320

OFFRE SPECIALE NOUVEAUX ABONNES SUR LE CD-ROM DE CE MAGAZINE

20h D'INTERNET 100% GRATUITES*

(Accès Internet + communications téléphoniques comprises)

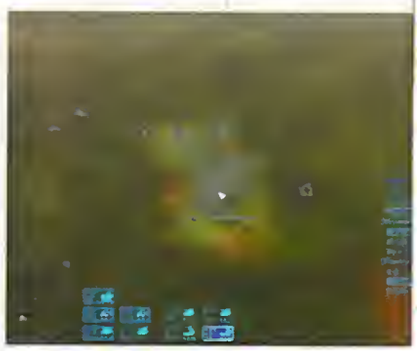
INFONIE
A chacun son Internet

EUROSPACE

UNANIMEMENT ACCLAMÉ EN SOLO, GROUND CONTROL SE TRAÎNE POURTANT UNE MAUVAISE RÉPUTATION EN MULTIJOUEUR, TAXÉ DE JEU DE BOURRINS PAR LES PURISTES, TANDIS QUE LES BOURRINS, EUX, LE TROUVENT TROP COMPLEXE. ET S'IL S'AGISSAIT SIMPLEMENT D'UN JEU NOVATEUR ?

Connexion Internet établie, jeu lancé, option multijoueur sélectionnée... Ground Control vous demande de vous inscrire à WON.net. Point n'est besoin de browser, puisqu'il est possible de s'inscrire instantanément en passant par l'interface du jeu, ce qui est très agréable ! Une fois qu'on est connecté, une patch se télécharge automatiquement (nous en sommes à la version 1.08). Le patch fait tout de même 6 Mo... Patience, donc. Le patch téléchargé et appliqué, il vous faudra encore patienter, car si vous vous connectez immédiatement, le message suivant s'affiche : « Quelqu'un utilise déjà votre numéro de CD. » L'angoisse monte ; faites-la passer avec un grand verre d'eau et quelques exercices respiratoires... il ne s'agit en fait que d'un fantôme de votre précédente connexion (celle d'avant d'appliquer le patch) : attendez un quart d'heure, et reconnectez-vous... Ça y est, vous allez enfin pouvoir vous détendre en tuant des gens.

monsieur pomme de terre



C'est l'artillerie qui fait la différence entre deux bons joueurs. Bougez ! Bougez sans arrêt.. ou périssez sous le feu.

GrouNd ContRol

N'oubliez pas l'enorme avantage des fantassins ils peuvent grimper ! Attaquer d'une hauteur vous protège, tout en decuplant les degâts que vous infligez.

Oh la RICHE idée !

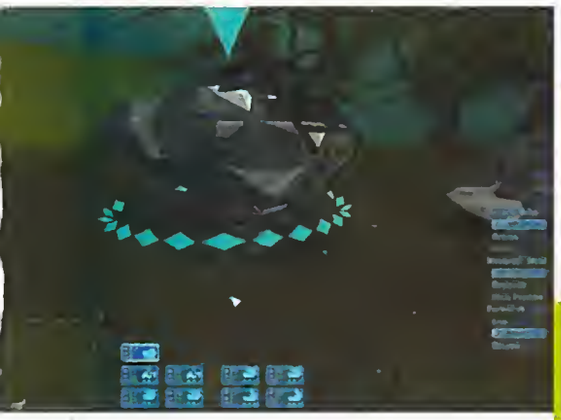
Ça s'appelle l'option « Drop-in » : vous cliquez dessus, configurez vos escouades et hop, vous voilà au beau milieu de la bataille. En fait, cette option vous permet d'entrer en pleine partie, exactement comme dans un Doom-like ! L'intérêt est évident, car jouer sur le Net à autre chose qu'un jeu de shoot est souvent fastidieux. Il faut attendre mille configurations, et surtout que chaque joueur soit prêt. Enfin, la partie peut commencer... et ne se finit que rarement, car quand on joue avec des inconnus, il arrive trop souvent qu'ils se déconnectent sans même prévenir. Ici (avec cette option, ça n'est donc pas obligatoire), les cartes sont ouvertes et changées régulièrement par les serveurs. Vous pouvez entrer et sortir sans que cela ne gène outre mesure le déroulement des parties ! Voici les trois modes de jeu proposés :

DEATHmatch

Le classique pugilat sans finesse, qui présente l'avantage d'être à la fois très soulageant et amusant pour les débutants aussi. Les unités perdues reviennent sous forme de renforts. Les points se comptent au nombre de « frags », c'est-à-dire d'unités ennemies détruites. Gagner est bien plus une affaire de puissance de feu que de vitesse : quand vous définirez votre escouade, négligez les configurations rapides au profit des configurations d'attaque ou de défense. C'est presque toujours le cas, et c'est plus vrai que jamais dans ce mode : le radar de l'infanterie est une clef de la victoire. Grâce à lui, vous gagnerez beaucoup de temps et d'efficacité en localisant l'ennemi.

ScoreZONE

Bien plus intéressant, ce mode qui s'annonce comme une variante du classique King of the Hill ! Il fonctionne de la manière suivante : tant qu'au moins une de vos unités se trouve dans la zone sensible, vous engrangez des points. Ici, la clef de la victoire est assurément la rapidité. Les joueurs ont donc pour habitude d'utiliser des unités aériennes. Mais celles-ci présentent un désavantage énorme : elles ne peuvent pas tenir une position. Vous marquez immédiatement



des points car vous arrivez en premier... mais vous êtes très vite délogé. Voici une autre stratégie possible : chargez votre APC d'une escouade de fantassins armés de lance-roquettes ; ils délogeront bien vite les aérodynes arrivés en premier et tiendront la zone bien plus longtemps. Même quand les premiers chars arriveront, ils seront relativement longs à déloger, le temps que votre seconde vague d'assaut, plus sérieuse, n'arrive à son tour dans le but de s'implanter. À partir de là, pour appuyer votre artillerie, deux outils seront indispensables : une batterie anti-aérienne, et une défense missile (qui abattra en vol les obus d'artillerie ennemis).

FlagZONE

Je ne détaillerai pas ce mode, qui fait partie des moins réussis. Pour gagner, il faut tenir toutes les zones marquées d'un drapeau, ou bien, à la fin du chrono, être celui qui en maîtrise le plus grand nombre. Ce mode ne fonctionne pas très bien et la victoire est souvent acquise par chance.

Gros tas DE TRUCS en vrac

- Le plus important : toujours diviser ses attaques en deux vagues ! Pourquoi ? pour pouvoir attaquer par le côté ! Vous qui n'avez pas daigné lancer le tutorial du jeu, vous êtes passé à côté d'une information précieuse : dans Ground Control, les dégâts sont localisés. Or, il y a beaucoup plus d'armures sur le devant des véhicules que sur les côtés et l'arrière.

Préférez systématiquement la formation « en ligne ». Quand elles sont groupées, vos unités proposent une trop belle cible à l'artillerie. D'une manière générale, pensez à étaler vos troupes sur une surface aussi large que possible.

L'une des tactiques possibles consiste à sécuriser la Drop Zone ennemie : les unités arrivent et tombent aussitôt sous le feu de l'artillerie... Radical.

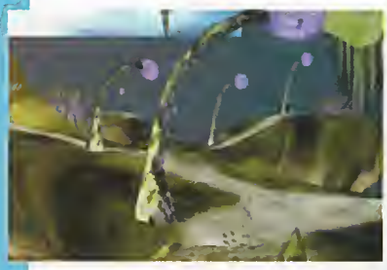
La manière classique de procéder lors d'une attaque est donc la suivante : envoyez immédiatement à l'assaut vos unités lourdes. Si elles sont moins violentes et moins rapides, elles présentent l'énorme avantage d'être bien plus solidement blindées ! Le réflexe de l'adversaire sera tout naturellement d'attaquer ces unités en premier (puisqu'elles se présentent en premier). Tout de suite après, envoyez votre seconde vague d'assaut, les unités moyennes et légères. Plus rapides, elles rendront plus facile l'attaque de l'ennemi par le flanc, pour lui infliger ainsi de réels dégâts.
- Vérifiez bien, lors d'un combat, que toutes vos unités sont engagées ! Il arrive souvent que certaines glandent tranquillement. Pour éviter cela, attaquez des groupes (en faisant des lassos avec la touche Shift) et jamais des unités seules.
- Les véhicules aériens sont en général trop fragiles. Négligez-les au profit d'une batterie anti-aérienne.
- Bougez ! Restez toujours en mouvement, et cela pour deux raisons : vous deviendrez plus difficile à sélectionner pour l'ennemi, et éviterez la majorité des tirs d'artillerie.
- Dépensez aussi vite que possible vos habilités spéciales, et tout particulièrement les attaques spéciales. La raison est double et mathématique : 1- Les unités vite tuées chez l'ennemi sont autant de dégâts que vous n'encaisserez pas. 2- Une fois votre unité détruite (et c'est très vite fait) vous ne pourrez plus profiter de ses pouvoirs.
- Sur une carte acceptant l'utilisation des aérodynes, préférez le missile Terradyne au porte-drones qui ne peut pas attaquer les unités volantes. Sur terrain plat, choisissez plutôt une plate-forme à rayons. Ces unités de choc sont très fragiles... elles sont à protéger comme des œufs !
- Entre joueurs de bon niveau, la victoire se décide par la manière d'utiliser et surtout de protéger son artillerie. Choisissez l'habilité « Frappe nucléaire ». Surveillez systématiquement les déplacements de votre artillerie (elle bouge n'importe où pour se mettre à portée de tir).

Au final, et j'en suis surpris, je trouve le gameplay multijoueur de Ground Control particulièrement réussi. Si vous avez apprécié ce jeu en solo, ne vous privez pas de lui donner une chance en réseau ; ces (premiers) conseils digérés, vous aurez quelques atouts supplémentaires pour l'apprécier.

SUITE ET FIN DE CE DOSSIER ENTAMÉ LE MOIS DERNIER. PETITE RECTIFICATION AU PASSAGE : APRÈS AVOIR COMPTÉ SUR MES DOIGTS ET SUR CEUX DE QUELQUES AMIS, J'ARRIVE À 80 ET NON 50 JEUX MASSIVEMENT ONLINE ET PERSISTANTS QUI SONT EN CE MOMENT MÊME EN DÉVELOPPEMENT ! APRÈS AVOIR DRESSÉ UN INVENTAIRE DES PLUS CONNUS ET DES PLUS ATTENDUS, NOUS NOUS INTÉRESSONS CETTE FOIS À CES QUELQUES CHALLENGERS QUI PEUVENT PARFOIS RÉSERVER DE BELLES SURPRISES.

2E PARTIE

Ce QuE L'AveNiR



ATRIARCH

Une belle dose de mégalomanie et des ambitions qui confinent à la folie (douce ou furieuse, c'est selon) : voilà les points communs à tous ces projets. Voici ici une toute jeune boîte, World Fusion, qui se lance dans un projet qui, sur papier, ressemble fort à tout ce que les puristes du jeu de rôle online attendent depuis Ultima : un jeu sauvage ! Nous en avions parlé l'année dernière dans le numéro de juin de Joystick. Atriarch a beaucoup avancé depuis. Il s'agira d'un monde dans lequel absolument tout sera vivant, y compris la technologie, de nature organique. Bref, les objets seront des bestioles (je pense qu'un exemplaire d'Animonde, ce fantastique jeu de rôle écrit par Croc en 1722, se balade quelque part dans les bureaux de World Fusion). Le maître mot dans Atriarch sera « naturel ». Tout leur développement a été organisé autour de cette idée : créer un univers aussi naturel que possible. Corollaire direct, les règles qui tendent à régir artificiellement le comportement des joueurs sont toutes proscrites. Il sera évidemment possible d'attaquer d'autres joueurs. Il sera aussi possible de s'attaquer à tout ce qui est vivant… Aux joueurs d'en assumer les conséquences. Tous les êtres et objets seront définis par des caractéristiques physiques, entre autres une masse volumique ; il sera donc possible par exemple de lancer les objets pour se défendre, tout comme terraformer une zone, la creuser, etc. Il sera possible d'attaquer une ville et de se l'approprier ! Ou de réparer des dégâts faits à des objets ou bâtiments. Ou encore d'améliorer des installations présentes. De construire des bâtiments, et même de faire jaillir des villes de nulle part… tout étant une question de temps consacré et de nombre de personnes investies dans le projet. Les développeurs d'Atriarch prennent aussi très au sérieux le sens de l'expression « monde persistant ». Ainsi, lorsqu'un joueur se déconnectera, son avatar, lui, restera présent sur le monde, et si le joueur le désire, continuera même à vaquer à des occupations telle que s'entraîner ou construire. Il sera alors vital de se protéger, soit en ne se déconnectant que dans des lieux relativement sûrs, soit en engageant des gardes du corps. Naturel lui aussi, l'écosystème du monde d'Atriarch sera régi par trois Lunes qui feront se succéder les saisons du feu, des vents et du froid. La saison du froid se déplaçant en plongeant une partie du monde dans l'hibernation. Il n'y aura pas de zone de « respawn » des monstres (là où ils réapparaissent) : les monstres s'accoupleront et se reproduiront là où bon leur semblera. Il en ira de même pour les joueurs ! Un système de reproduction (non sexuée) permettra d'avoir des enfants, qui seront contrôlés soit par d'autres joueurs, soit par vous-même en tant que successeur lorsque vous serez mort.

Ces enfants particuliers hériteront alors de tous vos titres et possessions. Ainsi naîtront des familles et qui sait… des dynasties. Le but ultime dans Atriarch étant justement de devenir un des rares « Atriarches », c'est-à-dire une des puissances politiques et militaire de ce monde ! Vaste et ambitieux programme… Je vous avais prévenu.

Développeur : World Fusion
Date de sortie : Non communiquée
Site : www.worldfusion.com

STAR PEACE

Ne tournons pas autour du pot : Star Peace sera un Sim City massivement online et persistant. Vous y incarnerez un colon à qui le gouvernement terrien prête la coquette somme de 100 millions de crédits pour rendre habitable une planète. Avec cet argent, vous devrez, à l'instar d'un Sim City, construire un réseau d'habitations, d'industries et de commerces viables, et surtout rentables. Mais vous ne serez pas seul, loin de là, et environ 200 joueurs pourront s'implanter par planète (chaque planète étant un serveur). S'engagera alors une âpre compétition économique ; les quartiers des différents joueurs s'imbriqueront en un inextricable patchwork urbain, le but de chacun étant de capter un maximum de capitaux de l'autre, en plaçant de manière judicieuse ses boutiques. L'intérêt ludique de Star Peace est de proposer un gameplay à deux niveaux : s'il est possible de placer ses bâtiments, puis de vérifier en quelques minutes chaque jour comment tout cela évolue, il est aussi envisageable de se plonger dans l'infinité de paramètres qui gèrent chacun de vos bâtiments, et de passer vos nuits à les optimiser. S'il tourne pour le moment en 2D, un nouveau moteur graphique est en cours de développement pour le jeu, qui permettra non seulement d'évoluer dans une jolie ville en 3D, mais donnera aussi l'occasion à de nouveaux softs de venir se greffer sur Star Peace… On parle même de jeux de Mechwariors qui viendront tout casser dans vos villes. N'hésitez pas une seconde à vous essayer à Star Peace : le bêta-test est en cours… et la démo se trouve dans le CD de ce magazine !

« BÊTA-TEST EN COURS… BÊTA-VERSION JOUABLE DANS LE CD DE CE NUMÉRO »

Développeur : Monte Cristo (France) & Oceanus (Canada)
Date de sortie : Novembre 2000
Site : www.starpeace.net

nouS RéseRve de MASSIF

OnLiNE PirATeS

Il n'y a toujours que trop peu d'informations qui filtrent sur le projet. Pourtant, le principe du jeu et les magnifiques photos d'écran qui se baladent sur le Net ont suffi à générer un engouement unanime ; Online Pirates sera une version massivement online et persistante du célèbre jeu Pirates ! Il s'agira donc de parcourir le vaste monde, d'abord en tant que membre d'équipage puis, si le destin vous sourit, en tant que capitaine de vaisseau. D'importer des denrées exotiques, de commercer, de partir en guerre ou à l'assaut de navires et comptoirs, dans le seul but de piller leurs trésors. Quelle géniale idée que d'adapter cet univers de violence et de liberté parfaitement dans l'esprit de tout ce que nous attendons d'un jeu de rôle online et qui, pour une fois, nous sortira de cette gigantesque tarte à la crème que sont les univers médiévaux et fantastiques.
Développeur : Neo Software (Autriche) Date de sortie : Non communiquée Site : www.neo.at

La folie DES JEUX gratos

Apres Internet gratuit, c'est au tour des jeux vidéo d'entrer dans le système, dans cette étrange nouvelle économie qui raisonne ainsi : « De toute façon, nous travaillons à perte, alors tant qu'à faire, offrons nos produits. » Il y a un proverbe sicilien qui dit : « Quand on te donne quelque chose et que tu ne comprends pas pourquoi, prends-le et sauve-toi. » Profitons ensemble de cette embellie qui tombe à point au moment où, la rentrée passée, nos porte-monnaie ressemblent à de petits blinis.

monsieur pomme de terre

C'est une véritable communauté qui s'est installée dans les serveurs de Wordox : quelle que soit l'heure, vous pouvez être certain de trouver des joueurs.

WOrdox

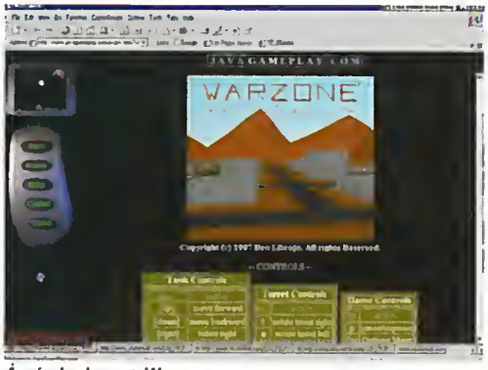
Alors lui, c'est mon préféré. Le soft doit faire 600 Ko en tout. Vraiment du beau travail de programmation. On ne se rend même pas compte qu'on télécharge autre chose qu'une page Web. Il suffit d'ouvrir l'URL et voilà, on joue. Le jeu lui-même est une adaptation du bon vieux Scrabble online. Là où les créateurs ont assuré, c'est qu'ils ne se sont pas contentés de mettre le Scrabble sur le Web en modifiant assez les règles pour ne pas risquer un procès pour plagiat (ouille aïe aïe... un procès de l'éditeur du Scrabble... comment ça doit faire mal !). Non, les règles de Wordox sont vraiment novatrices et s'adaptent parfaitement à l'esprit d'Internet ! Les parties sont rapides (3 manches qui durent en tout 10 minutes en moyenne), pleines de rebondissements, et respectant les justes proportions entre stress, suspense et rigolade. Et surtout, l'interface pourrait faire rougir certains jeux qui, eux, sont vendus dans le commerce. S'affiche une liste de salles. On clique sur l'une d'elles... et nous voilà en train de jouer. On « drag & drop » les lettres... et un dictionnaire intégré vérifie instantanément si l'orthographe est correcte. Il y a même une fenêtre de chat pour commenter tout cela. Pas de problème, Wordox est mon chouchou : le tout premier deathmatch de l'esprit. www.flipside.fr

DJ NIGhts

Je dois vous confesser que je suis un DJ à vomir. Vous savez, dans les soirées, quand tout le monde danse et s'éclate, il arrive toujours un moment où le DJ s'éclipse pour une raison ou une autre (généralement parce qu'il s'en va avec la nana qui me plaisait). C'est là que j'interviens et passe à mon tour à la console : un bon vieux Jeanne Moreau, deux Jean Ferrat, et voilà... la fête est morte. J'ai pu perfectionner mes talents de saboteur de party grâce à DJ Nights. Ce jeu est génial ! Vous commencez votre journée par du shopping. En divers coins de la ville, vous claquez vos derniers dollars dans l'achat de précieux vinyles. Vient ensuite le moment de pratiquer votre « talent ». Première épreuve : c'est votre meilleure copine qui fête son anniversaire. Vous animez sa soirée, hop, première galette de posée... et voilà les gens qui se trémoussent sur des rythmiques Trance dont j'avouerai qu'elles sont excellentes. Le « Groovomètre » grimpe... les gens aiment !! Mais c'est sans compter sur mon anti-talent : zou, un slow. Tout retombe, je me fais huer et virer des platines. À force d'animer les soirées des potes, vous cumulerez des points de respect, obtiendrez des remises sur les meilleurs imports et... consécration ultime, deviendrez DJ dans les plus grands clubs. Mais gare... là-bas, les habitués sont de bien plus féroces critiques ! http://djnights.gameloft.com/

Les ReMakes

Je ne vais pas trop m'étendre sur ce sujet car nous flirtons ici avec les frontières de la légalité, dans un domaine épineux qui n'est pas sans rappeler celui des émulateurs : les remakes. Qu'est-ce qu'un remake ? C'est ce que l'on appelle du « reverse ingeneering » : les fans d'un jeu le reprogramment entièrement sans utiliser une seule ligne du code original. Ensuite, ils distribuent leur travail gratuitement sur le Net. Tout cela est bien beau, mais si les copyrights sur le programme ne sont pas violés, il en va tout autrement pour les règles des jeux ainsi que pour le graphisme. Voici quoi qu'il en soit une page qui propose de très nombreux remakes de vieux jeux. Beaucoup sont en cours de développement et certains projets sont particulièrement ambitieux, comme Galiléo, une refonte d'Elite en très amélioré, faite par des étudiants de l'université de Cambridge.
http://remakes.wax.nu/



À voir absolument : Warzone, le remake de BattleZone (celui des années 80).

WeyMery

Ouh la la... c'est ultra-compliqué et entièrement en texte (en français heureusement). Voici un jeu de conquête spatiale au tour par tour. Passage obligatoire avant de jouer : s'avaler une cinquantaine de pages de règles particulièrement pointues. En revanche, c'est d'une impressionnante profondeur. www.weymery.com/

Freeloader

Alors ça, c'est une idée qui a de l'avenir ! Le principe est pourtant vieux comme le monde : c'est celui du feuilleton. Ce que nous propose Freeloader, c'est de télécharger gratuitement des jeux aujourd'hui passés en gamme « Budget ». Ces jeux ont été saucissonnés par niveaux. Ainsi, lorsqu'on a fini un niveau et que le jeu nous a plu, on retourne sur le site pour télécharger la suite. Les jeux proposés ne sont en général pas des foudres de guerre : des choses obscures telles qu'un Soccémon (jeu de foot vaguement pompé sur les Pokemons. Les Pokemons qui eux-mêmes - peu de gens le savent - sont pompés sur les Oxyures), divers jeux de billard et autres simulateurs de pain brioché. Mais dans le tas... sur quoi tombe-t-on ?... Hidden & Dangerous, ainsi que Spec Ops ! Que nous demande-t-on en échange ? Rien, ou presque : une adresse mail dans laquelle ils enverront de la pub. Créez-vous un compte poubelle sur n'importe quel mailler gratuit et régalez-vous. www.freeloader.com

Même s'il a été rebaptisé « Boulderoïd » et bizarrement relooké, c'est une joie (un peu perverse) que de rejouer à Boulder Dash.

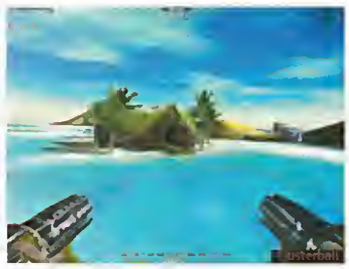
Quand votre crédit de téléchargement est épuisé, cliquez sur « pump credit », inscrivez l'adresse de votre mail-poubelle : ils vous envoient de la pub et votre crédit est renouvelé.

Javagameplay

Encore une jolie prouesse technique en Java, un langage qui n'a pas fini de démontrer sa puissance : sur ce site vous trouverez des bornes d'arcade émulées en Java ! Warzone, Warzone 2, Orbital Defense, Doom's Day, Tank Hunter, Break Ball... autant de remakes programmés avec beaucoup de talent et proposant des interfaces vraiment bien foutues : idéal quand on s'ennuie au bureau puisque ça passe tous les firewalls. Pensez tout de même à baisser le volume. www.javagameplay.com/

Clusterball

Sortons quelques instants du domaine du gratos pour entrer dans celui du semi-gratos. Les créateurs de Clusterball expérimentent le système suivant : téléchargez l'application sur leur site (elle ne fait que 14 Mo) et vous pourrez immédiatement jouer gratuitement online. Leur jeu, vraiment beau et en 3D texturé, vous met aux commandes d'un aéronef, dans une joute qui s'apparente à la fois au Deathmatch et à un jeu de sport. Cette version gratuite ne vous permet cependant de jouer que sur une seule carte, et vos scores ne sont pas inscrits dans le classement officiel. Si vous possédez une ligne à haut débit, jetez-y un œil, ça ne coûte rien et ça vaut le détour. Vous pourrez même vous entraîner off-line contre des bots. www.clusterball.com



Banja

Il s'agit plus là d'une démonstration de force que d'un jeu à proprement parler. Ce que l'équipe de Chman veut nous prouver ici, c'est qu'il est possible de programmer une véritable aventure graphique en Flash, et de la rendre jouable directement sur le Net, même armé d'une simple connexion RTC. C'est magnifiquement beau, l'interface est parfaite, la musique planante… Reste à réécrire le jeu, qui n'a pas vraiment d'intérêt. À voir donc comme un impressionnant exemple de savoir-faire plutôt que comme un véritable jeu. www.banja.fr

AcrOphobie

La version française est encore en phase de bêta-test (mais déjà parfaitement jouable) : je vous présente Acrophobie, un titre qui cartonne aux États-Unis.
Le principe est encore une fois tout simple : l'ordinateur propose des lettres tirées au hasard (par exemple L, C, E, P, C et M), puis les joueurs votent pour un thème parmi une liste (disons « Diététique »). Le chrono démarre et vous avez quelques secondes pour trouver une phrase de six mots commençant par les lettres L, C, E, P, C et M. Par exemple : « Le Couscous Est Prêt Cria Maman. »
fois encore, on dispose d'un dictionnaire intégré. Un système de vote très bien foutu désigne les gagnants. En l'espace de trois parties, vous allez sentir votre cerveau bouillir et dégouliner par vos yeux et vos oreilles…
Un vrai bonheur. http://fr.won.net

CYNER J

achetez vendez

aux meilleurs prix

PC CD ROM

WWW.CYNER-J.COM

- AIX EN PROVENCE
  36, rue Mignet - 13100
  Tél : 04 42 23 27 66
- AVON
  C.Cial de la butte Montceau - 77210
  Tél : 01 60 72 34 34
- AVRANCHES
  9, rue du pot d'étain 50300
  Tél : 02 33 58 88 01
- BETHUNE
  66, rue Saint Pry - 62400
  Tél : 03 21 52 09 15
- BORDEAUX
  114, cours Alsace Lorraine - 33000
  Tél : 05 56 52 78 78
- CAHORS
  6, rue de la Préfecture - 46000
  Tél : 05 65 53 16 98
- CHERBOURG
  49, rue Grande Rue - 50100
  Tél : 02 33 53 35 17
- COUTANCES
  5, place de la Poissonnerie - 50200
  Tél : 02 33 45 68 95
- DRAVEIL
  296, av. H. Barbusse - 91210
  Tél : 01 69 03 45 70
- ETAMPES
  11, av. de la Libération - 91150
  Tél : 01 60 80 17 47
- FRANCONVILLE
  109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130
  Tél : 01 34 13 59 40
- ISLE SUR LA SORGUE
  800, cours Fernande Peyre - 84800
  Tél : 04 90 38 49 94
- LA GUERCHE DE BRETAGNE
  2, rue Saint Nicolas - 35130
  Tél : 02 99 96 08 63
- LA ROCHELLE
  24 bis, rue du Minage - 17000
  Tél : 05 46 50 56 96
- MARMANDE
  8 bis, allée Gambetta - 47200
  Tél : 05 53 20 88 13
- MERIGNAC
  129, av. de la Somme - 33700
  Tél : 05 57 92 23 93
- MONTBELIARD
  43, rue Clémenceau - 25200
  Tél : 03 81 94 93 95
- NIMES
  8, rue des Fourbisseurs - 30000
  Tél : 04 66 36 99 39
- NANTES NOUVEAU
  64, boulevard d'Albi - 44000
  Tél : 02 40 50 38 91
- NOYON
  40 bis, rue Saint Eloi - 60400
  Tél : 03 44 44 37 90
- PIERRELATTE
  26, bd Chandeysson - 26700
  Tél : 04 75 96 86 97
- ROCHEFORT
  127 bis, rue Thiers - 17300
  Tél : 05 46 99 81 25
- ROYAN
  15, rue Jules Verne - 17200
  Tél : 05 46 38 81 00
- SALON DE PROVENCE NOUVEAU
  40, cour Carnot - 13300
  Tél : 04 90 56 62 30
- STRASBOURG
  9, rond-point de l'Esplanade - 67000
  Tél : 03 88 45 07 26
- THONON LES BAINS
  5, bd Carnot - 74200
  Tél : 04 50 26 40 22
- TOURS
  21, rue Marceau - 37000
  Tél : 02 47 61 73 80
- VIENNE
  25 bis, rue Joseph Brenier - 38200
  Tél : 04 74 53 55 63

MIGHT AND MAGIC 8

AGE OF EMPIRE 2
CONQUERORS EXPANSION

DEUS EX

LES SIMS - ADDONE

BALDUR'S GATE 2
SHADOWS OF AMN

VIVEZ VOTRE PASSION

Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dés maintenant le Service Développement au
05.46.99.81.25

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

CD ROM PC
DREAMCAST
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

Severance

Blade Of Darkness

Il s'appelait Blade. Il avait la beauté d'un Heretic et la force brute d'un Quake. On était en train de succomber à son charme, quand pfuit ! Disparu, le Blade : étouffé par la boulimie d'Infogrames. Et puis, il y a un mois, après presque deux ans d'absence, le voici qui refait surface chez un autre éditeur. Maintenant, il s'appelle Severance mais s'annonce toujours aussi beau et prometteur. Un vrai miracle.

par Wanda

Genre Action / Aventure Éditeur Codemasters Développeur Rebel Act Studios Sortie prévue Novembre 2000 Web www.rebelact.com

Pour ceux qui n'auraient pas suivi l'affaire, voici une petite session de rattrapage : il y a six ans, deux copains amoureux de jeux vidéo décident de tenter leur chance dans cette industrie. Ils créent une société de distribution de « logiciels de loisirs », qui leur permettra à terme de créer des jeux. Nos deux loulous n'ont pas un concept bien précis en tête, comme c'est généralement le cas chez les développeurs qui montent leur boîte ; ils ont juste envie de gagner de l'argent grâce aux jeux, et de le réinvestir dans la création de nouveaux jeux, ce qui ne manque pas de logique, vous en conviendrez. Et de fait, deux ans environ après le lancement de leur boîte, nos deux compères commencent à bien connaître le marché et décident de passer à la vitesse supérieure : ils publient des annonces, reçoivent des candidats... et rencontrent un petit génie de la 3D, Angel Cuñado, qui leur présente un incroyable moteur de rendu. Nous sommes en 1996 et c'est alors la grande époque de Quake et de Duke Nukem 3D. Nos deux coyotes n'hésitent pas longtemps : le moteur d'Angel sera la pierre angulaire de leur premier projet qui sera, je vous le donne en mille... un jeu d'action en 3D temps réel ! Mais pas une resucée de ce qui existe déjà, non : un truc différent, plus beau, avec des combats au corps à corps, et dans un environnement médiéval-fantastique. Voilà. Maintenant, il ne leur reste plus qu'à embaucher ceux qui vont transformer ces vagues idées en un vrai jeu bien concret. Et c'est ainsi que fin 1996, une dizaine de personnes commencent à travailler sur ledit projet, au sein d'une nouvelle structure, filiale de la société de distribution spécialement créée pour l'occasion : le studio Rebel Act. Blade est né.

On peut choisir entre quatre vues possibles : loin, moyen, proche et très proche. Euh... je crois que le terme exact pour cette dernière, c'est plutôt « vue subjective ».

Le jeu des lumières dans Severance est toujours magique.

Les persos de Severance

AMAZONE

L'amazone est la plus agile des quatre. La moins forte aussi. Du coup, elle préférera les armes de moyenne et longue portée : lances, arcs, etc. Et puis elle mettra à profit ses cours de danse classique de quand elle était petite pour faire plein de jolies cabrioles.

BARBARE

Tout droit sorti de l'univers de Conan, le barbare est le plus grand et le plus fort des quatre. Lui seul pourra tirer profit des armes les plus balèzes que vous trouverez au fil de votre progression dans le jeu. En contrepartie, le barbare est lent.

CHEVALIER

Le chevalier est un personnage équilibré, qui a une prédilection pour les épées. Du fait qu'il peut porter un bouclier de la main gauche, il possède également une forte capacité à se protéger.

NAIN

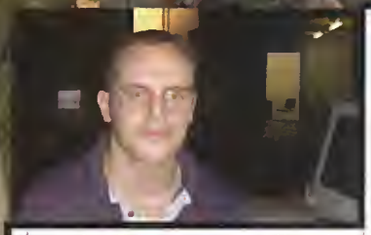
Le nain est assez similaire au chevalier, à ceci près qu'il préfère les armes contondantes aux armes tranchantes (moins efficaces entre ses mains, et vice versa). Il compense une relative absence de protection par une plus grande résistance au combat.

Areuh, areuh

Au début, tout marche pour le mieux. Le petit Blade fait preuve de capacités intéressantes et ses dix papas sont très fiers de lui. Fort de cette confiance, il ose s'aventurer dans des domaines encore très peu explorés, comme la physique, l'Intelligence Artificielle ou l'animation des personnages (je vous rappelle que nous sommes alors en 1997 et que ces domaines restent effectivement très peu explorés, à l'époque). Objectif du petit Blade : proposer un monde fonctionnant avec un réalisme encore jamais atteint. Et il faut avouer qu'en 1998, date à laquelle je l'ai découvert sur le stand Gremlin de l'ECTS, le résultat est impressionnant. Côté physique, c'est le bonheur : il suffit de lancer une torche sur un objet en bois pour y mettre le feu, de se jeter de tout son poids contre une colonne pour la faire basculer, ou de tomber d'un peu trop haut pour se briser les os. Hey, j'déconne : le dernier exemple, c'est juste pour voir si vous suivez. Côté Intelligence Artificielle, c'est très prometteur : le fait de lancer un objet dans un coin vous permet d'y attirer les ennemis avoisinants et de vous libérer un passage. Autre exemple assez plaisant à voir : si vous vous faufilez entre deux créatures un peu couillonnes, il se peut qu'à la suite d'un coup malencontreux, elles se mettent à se latter entre elles... avant de se souvenir de votre présence et de s'attaquer à nouveau à vous, mais délestées de quelques précieux points de vie. Côté animation des personnages enfin, c'est l'extase : pirouettes, sauts de l'ange, moulinets avec les armes, explosions en mille morceaux, danse de la pluie... Blade soutient la comparaison avec les meilleurs jeux de combat sur console : sur une base de motion capture, les animateurs ont créé entre 300 et 400 animations pour chacun des 4 personnages principaux du jeu, dont l'enchaînement se fait en temps réel, en fonction de nos actions, et de manière ultra-fluide. Si vous rajoutez celles des ennemis, le nombre total des animations dans Severance monte alors à 1 700. Pas mal, n'est-ce pas ?

Severance vs Rune

Bon, c'est sûr qu'aujourd'hui, avec l'arrivée d'un Rune qui ressemble à Severance comme deux gouttes d'eau, ce dernier peut aller se rhabiller pour le côté « réalisme encore jamais atteint «. Mais lors de l'ECTS, par acquis de conscience, je suis allée voir Rune, histoire de faire le point sur les éventuelles différences entre ces deux jeux. Verdict : Rune et Severance jouent bel et bien dans le même bac à sable, mais Severance semble quand même plus fin et plus abouti. Cela dit, s'ils sont bons tous les deux, qui s'en plaindra ?



Jose Raluy, programmeur de son état, a travaillé sur l'animation des personnages et l'Intelligence Artificielle des quelque 25 types de créatures du jeu : déplacements, attaques, rapidité de réaction, comportements de groupe, etc.

Si le chevalier voulait se servir de cette arme, il porterait des coups moins efficaces et se fatiguerait plus vite que le barbare.

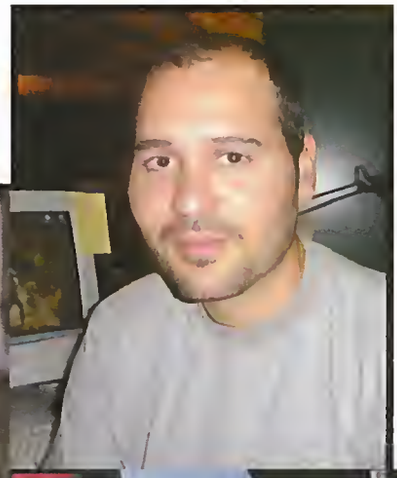
Oui, mais pas suffisant

Vous l'avez peut-être remarqué : je n'ai pas parlé de Blade à la fin du paragraphe précédent mais de Severance. Eh oui, l'honnêteté m'oblige à vous signaler que le Blade de septembre 1998 présentait quelques différences avec celui que je viens de vous décrire. Normal, me direz-vous : en deux ans, le jeu a forcément évolué. Sauf que, là encore, ce jeu n'a pas fini de nous étonner : aussi bizarre que cela paraisse, non seulement le Blade de septembre 1998 contenait déjà quasiment tout ce que propose le Severance de septembre 2000, mais certaines caractéristiques de Blade 1998 ont même carrément disparu de Severance 2000. Alors ? Comment s'explique ce mystère ? S'agit-il d'un effet secondaire des difficultés qu'a connues Rebel Act avec ses éditeurs successifs ? Eh bien même pas. Si les 2 années qui viennent de s'écouler correspondent à une période assez difficile pour le studio espagnol (voir encadré « Le miracle espagnol »), le jeu n'en a pas trop souffert. En fait, ce qui a le plus handicapé le projet, ce sont plutôt ses 2 premières années... Car en 1998, en dépit d'un potentiel hallucinant, Blade n'avait pas grand-chose d'un jeu : les bonnes idées partaient dans tous les sens, mais rien n'était construit. Or, à quoi bon avoir un personnage capable d'aligner 3 tonnes de mouvements extraordinaires si le joueur n'arrive pas à le contrôler ?

À quoi bon se balader dans un monde capable de réagir de manière extrêmement réaliste si la découverte de ce monde ne suit pas une sorte de progression ? Dans un jeu, contrairement à ce qu'on a tendance à croire, le plaisir n'est pas chose naturelle : il se construit de A à Z. Et du coup, un chef de projet qui possède une vision forte, ou un éditeur un peu trop pointilleux, ça n'a pas que du mauvais. Quoi qu'il en soit, dans ce cas précis, lorsque les créateurs de la société ont pris conscience de la gravité de la situation, à défaut d'un nouvel éditeur, Blade hérita d'un nouveau concepteur en chef : Jose Luis Vaello, jusqu'alors directeur artistique sur Blade.

Pot catalytique

Aujourd'hui, Severance est un vrai bonheur à voir et à manier. Son histoire (un truc où on sauverait le monde rien qu'avec nos petits bras musclés) n'a franchement rien de révolutionnaire. Mais bon, comme le dit Doug Church (ex-grand Gourou de la R&D chez Looking Glass) si ce sont les histoires qu'on cherche, on n'a qu'à aller au cinéma. La force des jeux vidéo, c'est la richesse des mondes dans lesquels ils nous permettent d'évoluer. Et autant vous prévenir tout de suite : le monde de Severance, wow, c'est pas un truc de tapette ! Le moteur 3D - j'imagine que c'est ce qui vous a tout de suite sauté aux yeux - est une vraie tuerie. À la base, c'est du « Portal ». Mais si, vous savez, la technologie qui permet de traiter tous les espaces visibles, même partiellement (par l'entrebâillement d'une porte, par exemple), comme autant de vrais espaces 3D. Mais contrairement à ce qui se fait presque partout ailleurs (y compris dans Quake 3, merci monsieur Carmack, on vous écrira), le moteur de Severance ne calcule et n'affiche que ce qui est visible à l'écran. Je ne sais pas trop comment ça marche en vrai, mais au final, c'est un peu comme si des lignes étaient tracées dans l'espace depuis l'emplacement de la caméra, pour délimiter la zone accessible au regard. Première conséquence de cette prouesse (car ce que je vous ai décrit là, c'est un peu le rêve de tous les programmeurs 3D) : Severance fait de sérieuses économies en termes de puissance processeur et annonce une config mini étonnamment faible : PII 300, 64 Mo de RAM, et une carte 3D, n'importe laquelle (une Voodoo 1 fera l'affaire). Deuxième conséquence : en utilisant les mêmes algorithmes pour les sources lumineuses, non seulement Severance traite les lumières en tant que volumes (d'une pièce à l'autre s'il le faut) et génère des ombres volumétriques sans même faire appel au stencil buffer, mais il peut aussi gérer en parallèle jusqu'à 10 sources lumineuses par scène. À entendre le petit père Angel, *ça a* l'air tout simple. À voir Cafeine s'étrangler, ça ne doit pas l'être tant que ça...



Directeur artistique entre 1996 et 1998, puis directeur artistique ET concepteur principal depuis lors, Jose Luis Vaello se donne corps et âme à ce projet. La lassitude que vous lisez dans son regard porte un nom : travail et nuits blanches... Si Severance fait un carton, il ne faudra pas que ses chefs oublient de lui faire un beau cadeau. (Ça a l'air évident, mais ça arrive tellement souvent !...)

Le miracle espagnol

Pour des raisons qui m'échappent, les Espagnols se sont mis assez tard aux jeux vidéo, et ceux qui rêvaient d'en créer ont commencé par distribuer les titres des autres. Traduction : les studios de développement espagnols sont quasiment tous filiale d'une boîte de distribution. Mais du coup, là-bas, contrairement à ce qui se passe en France, en Angleterre et aux États-Unis (pour ne citer que les pays que je connais le mieux), non seulement la distribution des jeux relève davantage de la passion que du mercantilisme, mais les développeurs ont les moyens de financer une grande partie de leurs projets. Heureusement pour Blade, car sur les 10 millions de francs que le jeu a coûté, les éditeurs avec qui Rebel Act a successivement travaillé n'en ont apporté que cinq. Bref, si Friendware (la maison mère) n'avait pas eu les reins suffisamment solides pour assurer le complément (et la passion nécessaire pour vouloir le faire), le projet aurait été abandonné depuis longtemps. Mais jugez plutôt :

Fin 1996, le projet est lancé. En 1997, Rebel Act signe avec Gremlin. Début 1999, Gremlin se fait racheter par Infogrames. Rebel Act est alors en plein flou. Flou d'abord avec Gremlin : la société manque apparemment de professionnalisme dans ses relations avec ses développeurs, et ce, depuis le début. Mais cette maladie empire très nettement à partir de l'été 1998 : la société va mal et sait qu'elle va être vendue. Pour quel avenir investirait-elle ? Flou ensuite avec Infogrames : ces derniers ont besoin de temps (presque 6 mois, en l'occurrence) pour évaluer tout ce dont ils ont hérité en rachetant Gremlin. En septembre 1999, las d'attendre qu'on veuille bien s'intéresser à Blade, Rebel Act décide de chercher un autre éditeur. Infogrames se réveille alors : le projet leur plaît et ils veulent l'éditer. Restez ! Tout semble reparti comme en 40, quand quelques mois plus tard, le rachat de GT replonge Infogrames dans les affres de l'indécision et du grand n'importe quoi. Blade retombe dans l'anonymat, et nos Espagnols quittent définitivement le navire. Objectif : trouver un éditeur à la fois assez petit pour leur prêter vraiment attention et assez pro pour les épauler efficacement. Ils signent finalement avec Codemasters en août dernier. Blade, un miraculé ? Allons donc, quelle drôle d'idée !

C'est pas fini, ce bordel ?

Et le reste est à l'avenant, qu'il s'agisse de l'interface, des puzzles, de la succession des niveaux, du système de contrôle, des choix de caméra, etc. Tout semble maintenant terriblement simple et naturel. Exemple : une touche permet de se « locker » sur nos adversaires pendant les combats. Ça n'a l'air de rien, mais essayez de vous battre en 3D pour voir, un coup... Et puis le jeu est riche ! Car Severance propose quand même quatre personnages différents, dont le choix est déterminant sur la façon de jouer. En effet, même si les niveaux et les adversaires sont les mêmes quel que soit le personnage choisi (à part le premier qui est différent pour chacun), même s'il faut toujours se battre et tuer (ce qui est récompensé par des animations de mort complètement extravagantes), les ennemis ne réagiront pas de la même manière à chaque type d'armes, et vous développerez à chaque fois un type de jeu différent des autres. Sans compter que pour chacun, vous ferez évoluer votre perso non seulement en puissance, mais aussi en richesse ; vous apprendrez tout un tas de combos qui amélioreront à la fois votre efficacité au combat et le plaisir que vous aurez à vous regarder jouer. Bref, quand on voit Severance aujourd'hui, il est difficile d'imaginer à quel point le jeu est passé à côté de la catastrophe. Et pourtant... Il a bel et bien fallu deux ans de travail acharné à l'équipe initiale (qui atteint aujourd'hui les vingt personnes) pour mettre un peu d'ordre dans le joyeux bordel laissé par les deux premières années de travail. Pour ramener la maîtrise du jeu dans le camp du joueur à chaque fois. Et de fait, le jeu est bourré de petites choses qui paraissent anodines, mais qui font toute la différence.

Avec son double cursus d'architecture et d'histoire de l'art, Miguel Sanz Salazar ne fait pas que rire des incohérences qu'il repère dans les autres jeux (je vous raconte pas le nombre de tours qui devraient s'écrouler, à l'entendre...); il construit aussi de somptueux niveaux pour Severance.

Les projets de Rebel Act

Aujourd'hui, ils sont 28 salariés, dans le studio madrilène : 20 sur Severance, 6 sur un projet online et 2 dans un nouveau département dédié à la recherche et au développement. Ce qu'ils ont vécu avec Blade leur a apparemment donné la rage. Après la sortie de Severance, les 20 qui, en ce moment même, sont en train de suer sang et eau pour le terminer vont se dispatcher entre Severance 2 et le projet online. Si Rebel Act ne veut pas encore parler de ce dernier, ils promettent pour Severance 2 tout ce qui manque au premier (effets de buée, vrai mode multijoueur, niveaux sous l'eau, etc.), avec un gameplay encore plus abouti, mais sans changement sur le plan technologique. En effet, le studio de R&D, qui devrait à terme grossir jusqu'à 5 ou 6 personnes, a pour premier objectif de devenir profitable... Ce qui ne devrait pas trop tarder, étant donné que pas mal de monde s'intéresse déjà au fabuleux moteur 3D d'Angel. En attendant, ce n'est qu'après avoir peaufiné le package en question qu'Angel et son équipe s'attaqueront sérieusement aux technologies de demain : Intelligence Artificielle, animation des personnages, online et 3D, évidemment. Dans ce dernier domaine, Angel a déjà réfléchi à une technologie capable de nous faire passer indifféremment des intérieurs aux extérieurs, et de nous offrir une précision absolue, quelle que soit la distance qui nous séparera de ce qu'on regarde. Bref, le moteur ultime.

Angel Cuñado, le père du moteur 3D de Severance, dirige également le département R&D de Rebel Act.

On vous en a brièvement parlé le mois dernier. De projets, Quantic Dream n'en manque pas. Après avoir digéré les deux ans et demi de gestation de The Nomad Soul, les développeurs parisiens ont décidé de passer à la vitesse supérieure. Ainsi, ce qui n'était encore qu'une belle histoire a désormais toutes les chances de se transformer en véritable conte de fées. En France, on est peut-être un peu juste, niveau pétrole, mais question gens qui ont des idées, on assure quand même pas mal.

par Fishbone

Quantic Dream

Bien qu'il s'agisse de son premier jeu, le monde entier a découvert et reconnu le talent de Quantic Dream grâce à Nomad Soul. Remonté à bloc par ce succès mérité, son PDG David Cage n'a pas l'intention de s'arrêter en si bon chemin. Après avoir quitté les jupons d'Eidos, la société parisienne n'a maintenant plus qu'une seule chose en tête : se développer et boucler ses trois nouveaux projets : Quark et Blast, que l'on pourrait qualifier de jeux « classiques », et surtout Fahrenheit, bien plus exotique. Ce dernier, dont le titre est encore provisoire, va peut-être ouvrir la voie à un nouveau concept de gameplay. Une bonne nouvelle, à l'heure où la créativité pure se fait de plus en plus discrète, face à des softs aux ficelles usées et rôdées jusqu'au code. Quantic se lance ainsi dans un pari risqué, aussi bien ludique que financier. Mais à la vue de ce qu'ils sont capables de faire (Nomad Soul n'est quand même pas la plus minable des références), comment ne pas croire à la réussite de leur entreprise ? Et pour une fois que des Français affichent un dynamisme rafraîchissant, il serait déplacé de ne pas miser sur leur réussite. Surtout que la qualité sera, une nouvelle fois, très probablement au rendez-vous. Mais ça, vous allez pouvoir en juger par vous-même.

QUARK

Alors que Nomad Soul était à peine terminé, Quark germait déjà dans l'esprit de David Cage. Pour la petite histoire, le script du jeu lui est venu à New-York, alors que notre homme allait rendre une petite visite à l'autre David. Vous savez, le Bowie, là. Voilà, quand je vous disais qu'il s'agissait d'une petite histoire, ce n'était pas pour rien. Alors que Nomad Soul proposait un univers très high-tech, Quark se trouve tout simplement à l'opposé. Le design est ainsi très mignon, très « cute », et à première vue, pourrait laisser penser que nous avons là un jeu destiné aux enfants. Mais point que non, puisque David Cage jure sur la tête du baby-foot qui se trouve dans l'entrée de son bureau que l'histoire ne sera nullement débilitante. Apparemment, il faudra la considérer comme un conte contemporain pour

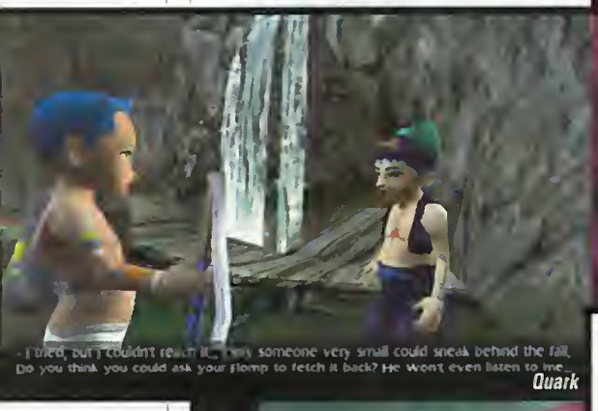
adultes (il faut préciser que le jeu sera réalisé par l'équipe de Nomad Soul, histoire de rassurer les inquiets quant à son côté enfantin). Toujours fidèle à sa passion pour les univers parallèles, Quark est en fait le nom d'un de ces mondes invisibles. Seules certaines personnes, les « Voyageurs », sont capables de passer de notre univers à celui de Quark. Ces charmants baroudeurs passent ainsi leur temps à intervenir de façon anonyme dans les différents mondes, pour apporter le bien et la prospérité à leurs habitants. Mais tout part brusquement en vrille le jour où l'un de ces Voyageurs disjoncte. Désirant devenir maître de l'univers, il commence le massacre systématique de tous ses congénères. Dans le souci de protéger sa progéniture (car on est Voyageur de génération en génération), un couple de Voyageurs décide de cacher leurs deux enfants, Waki et Una, dans chacun des deux mondes : Waki sera sur Quark, Una sur notre Terre, à Londres pour être précis.

Un conte contemporain pour adultes

Le joueur devra alors prendre tour à tour le contrôle de Waki et Una, afin de reconstituer l'histoire et d'échapper à la haine névrotique du Voyageur mentalement déficient. L'un des challenges du game design est ainsi de faire cohabiter un univers complètement fantastique à la Quark, avec celui bien concret de Londres. Car une des caractéristiques de ce jeu d'action/aventure, est que les deux mondes sont intimement liés et comportent des points communs. De nombreux liens existent entre eux, et ce facteur fera partie intégrante du gameplay. Pour vous donner un exemple, prenons le cas de cette porte impossible à ouvrir dans le monde de Quark. Comme par hasard, une porte lui ressemblant beaucoup existe à Londres ; ouvrez-la à Londres, elle s'ouvrira à Quark. Vous voyez le genre. Autre caractéristique du jeu : le fait que chaque héros soit accompagné de trois animaux. Les bestioles posséderont des aptitudes spéciales qui permettront au joueur de contourner les difficultés rencontrées. Hop, nouvel exemple. Una dispose d'un canari qui, comme tout piaf normalement constitué, sait voler. C'est donc Titi qui ira chercher une clef dans une maison aux portes condamnées, en passant par une fenêtre ouverte. Autre cas : alors que Waki doit se faufiler derrière un endroit trop exigu pour lui, il enverra son Fomp (sorte de truc un peu plus petit qu'un machin) à sa place. Etc., etc., etc. Enfin, les personnages pourront monter sur leurs animaux, histoire de se déplacer plus rapidement. Pour terminer, même si les dialogues seront présents, ils ne laisseront pas vraiment la place à l'interactivité. En fait, l'aventure devrait être bien plus linéaire que celle de Nomad Soul.

Combats à mains nues, avec des armes ou de la magie : voilà l'arsenal du techno-mage moderne. (Blast)

Contrairement à Nomad Soul, les dialogues seront très peu interactifs et l'aventure plus linéaire. (Quark)



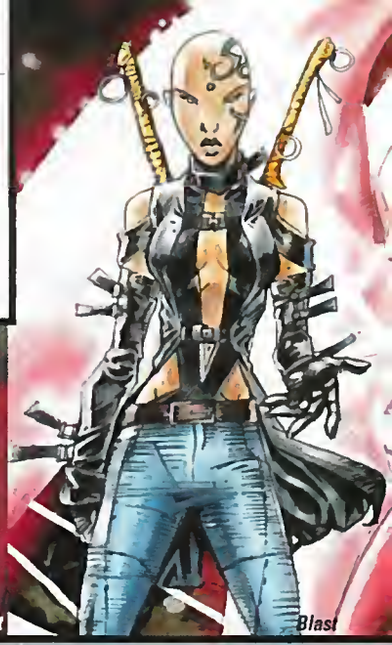
BLAST

Derrière ce titre plutôt simple se cache en fait un subtil jeu de mot : « B The Last » (soyez le dernier). Le projet est à l'heure actuelle moins avancé que Quark, mais néanmoins, les grandes bases du gampeplay sont déjà posées. Il s'agit d'un jeu d'action teinté d'aventure, dont l'idée de base était de créer une sorte de Resident Evil en 3D temps réel (orienté action). L'histoire se déroule dans un univers contemporain, mélangeant ésotérisme, technologie et ambiance à la Lovecraft. Vous vous retrouverez dans des centres commerciaux, des hôpitaux, ou encore des usines désaffectées, le tout de nuit, comme il se doit. Par contre, l'équipe veut conférer un aspect très cinématographique aux séquences, pour créer une ambiance pesante. En tant que techno-mage, vous devrez lutter contre des créatures venant de plans inférieurs pour envahir notre monde. Vous serez aidé en cela par votre ange-gardien, qui lui viendra directement des plans supérieurs. Chaque techno-mage dispose d'un ange gardien spécifique (vous pourrez choisir votre héros parmi d'autres en début de partie, ce qui confirme l'aspect action de l'ensemble), qui pourra aussi bien combattre à ses côtés que le sortir d'un mauvais pas. Par exemple, alors que vous marchez sur une passerelle et que cette dernière s'effondre sous vos pas, vous n'aurez que quelques secondes pour l'invoquer afin qu'il amortisse votre chute. Pour ce qui est des armes, vous disposerez à la fois d'équipements classiques (fusils, pistolets, etc.) et de sorts magiques (variables suivant les héros). De gros efforts devraient d'ailleurs être faits pour que les effets spéciaux soient originaux, et qu'on échappe à la sempiternelle boule de feu. Enfin, le multijoueur ne sera pas oublié, avec des niveaux spécialement dédiés à cette saine activité.

Quark

La séquence du choix des pilules de « Matrix » a servi de base de travail pour mettre au point la démo technologique de Fahrenheit. Mais le projet final n'aura aucun rapport avec le film. En attendant, Quantic Dream est en cours de négociation avec Time Warner pour obtenir l'autorisation d'utiliser cette démo comme il l'entend..

Fahrenheit


Blast

FAHRENHEIT

Nous abordons ici le projet le plus excitant et ambitieux de Quantic Dream. Il s'agit de réunir en une seule entité de la 3D temps réel, Internet et du cinéma. Le but est de proposer un vrai jeu d'acteur, un vrai scénario et une vraie mise en scène, afin de rapprocher film et interactivité. Ce qui est à la base antinomique, vous en conviendrez. Dans le même temps, Quantic a réfléchi à de nouveaux moyens de toucher les gens, et aujourd'hui, cela passe par des connections au Net à haut débit (bien que des versions plus modestes graphiquement de Fahrenheit devraient permettre à tout un chacun de se connecter). Le projet repose donc sur de multiples paris techniques, comme le « virtual acting » (acteur motion-capturé, entièrement recréé et intégré dans un environnement 3D... un travail entamé avec les concerts de David Bowie dans Nomad Soul). Alors évidemment, la question angoissante que tous les joueurs se posent maintenant est de savoir si ce genre de projet restera, au final, un jeu (et non pas un défilé de belles images occasionnellement entrecoupées d'un clic interactif). David Cage confirme que ce problème fait partie du gros challenge de Fahrenheit, et qu'il n'est pas simple à résoudre. Mais dans tous les cas, il confirme également que Quantic Dream n'a nullement envie de faire des films. C'est pourquoi ils ont beaucoup travaillé sur une interface qui se voudra à la fois simple, originale, intuitive et réellement ludique. Malheureusement, impossible d'en savoir plus pour le moment, et il faudra attendre le début de l'année prochaine pour que les choses s'éclaircissent un poil. Pour ce qui est de la technologie, le moteur 3D devra proposer une grosse compression afin de parvenir au niveau des photos présentées ici. À ce propos, la démo technologique du moteur de Fahrenheit est la reconstitution à l'identique d'une scène de « Matrix » (le choix des pilules). Cette dernière est vraiment impressionnante, et montre le gros potentiel des routines qui seront utilisées. Pourtant, et j'insiste pour que les choses soient bien claires, Fahrenheit n'est en aucun cas une adaptation de « Matrix ». Il s'agit juste d'un exemple réalisé à partir de la vidéo, afin d'illustrer la puissance de leur moteur. En fait, Fahrenheit prendra la forme d'une série à la X-Files, c'est-à-dire avec une grosse intrigue de fond et de nombreux épisodes indépendants les uns des autres (avec un nouvel épisode tous les mois). Chaque épisode devait également intégrer une guest star, qu'elle se trouve devant ou derrière la caméra virtuelle. Enfin, grâce au développement d'outils conviviaux et accessibles, il n'est pas impossible que l'on voie rapidement apparaître d'autres projets identiques, réalisés par des entreprises tierces. En poussant le concept jusqu'au bout, on pourrait même se retrouver un jour avec une chaîne de télé proposant uniquement ce type de programmes (les télés connectées au Net ne sont désormais plus une vue de l'esprit...). Quand on vous parlait d'ambition, vous voyez que ce n'était pas exagéré. Mais du point de vue du joueur, le plus impressionnant, si Quantic atteint son objectif, sera de concilier jeu pour grand public et pour hard core gamers. « Y'en a qui ont essayé, z'ont eu des problèmes... ». Qui vivra verra.

Juste pour dire...

Tous les projets cités ici sont prévus pour sortir entre le milieu et la fin de l'année 2001. Les screenshots de Quark et de Blast présentés aujourd'hui sont provisoires, car réalisés avec le vieux moteur de Nomad Soul. Mais à terme, les deux jeux utiliseront un tout nouveau moteur 3D, bien plus performant. C'est pourquoi il ne faut pas trop se focaliser sur les images de ce reportage, car elles ne sont là que pour vous donner une idée du résultat final. Autre point commun, aux trois projets cette fois : des intervenants extérieurs et réputés devraient être présents dans chacun d'eux, comme Bowie l'a été dans Nomad Soul.

Techno - Dream - Dance

VOUS AIMEZ LA 'ZIQUE QUI FAIT BOUGER ?

...Découvrez l'album Space Light en avant-première exclusive !

Chez vous, avant tout le monde !

ET VENEZ ECOUTER GRATUITEMENT DES EXTRAITS EN MP3 SUR :

www.SyncStart.com

Commandez vite votre album numéroté et dédicacé, et profitez du *prix exceptionnel de lancement : 89 frs + frais de port GRATUITS*

Envoyez un chèque ou un mandat postal à l'ordre de Braibant, accompagné de votre adresse complète à :

Synchro Start - 7, rue Hoche - 60180 Nogent sur Oise

Commande rapide : 03.44.71.39.17 et SyncStart@aol.com

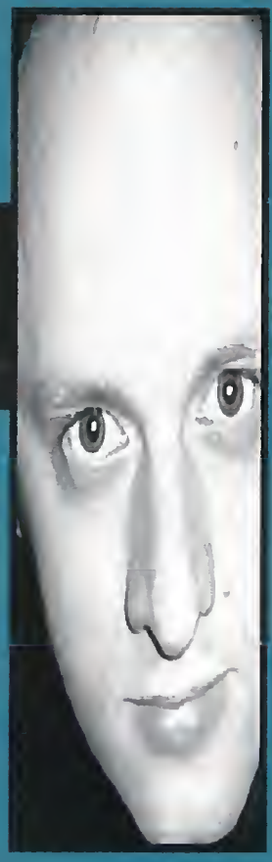
Nom_____ Prénom_____

Adresse_____ CP_____

Ville_____ e-mail_____

Space Light / Joystick ☐ Je veux une dédicace personnelle.

Interview de David Cage



PDG et rêveur en chef de Quantic Dream

Prise de distance par rapport à Eidos, grosse levée de fonds auprès d'investisseurs financiers extérieurs au jeu vidéo (plein de millions de francs), David Cage prend des risques et voit grand. Il ne reste plus qu'à trouver des locaux à la hauteur, n'est-ce pas monsieur Cage ?

JOYSTICK : HISTOIRE DE SE RAFRAÎCHIR UN PEU LA MÉMOIRE, POUVEZ-VOUS NOUS RACONTER DANS QUELLES CONDITIONS EST NÉ QUANTIC DREAM ?

David Cage : Avant Quantic, je possédais une société qui s'appelait Totem, et qui faisait de la musique pour la publicité et la télévision. J'ai rapidement commencé à travailler sur des musiques de jeu, avec Sony, Virgin, Cryo, Sega, Time Warner...Comme je suis un fana de jeux depuis la première heure, et qu'en plus j'ai la passion de l'écriture, j'ai passé une année à écrire le scénario d'Omikron (Nomad Soul) pendant mon temps libre. Lorsque j'ai présenté le texte à des relations du milieu, leur première réaction a été de dire que c'était impossible à réaliser. Il faut préciser que cela remonte à cinq ans, et on se souvient de ce qu'était la 3D temps réel à l'époque. Mais à force d'en parler, ces gens se sont laissé convaincre et nous avons réalisé le premier prototype d'Omikron en 6 mois. Le moteur tournait entièrement en software, c'était au tout début des cartes 3D. Nous l'avons soumis à différents éditeurs, et nous avons finalement signé avec Eidos.

HONNÊTEMENT, PENSIEZ-VOUS QUE VOUS ATTEINDRIEZ VOTRE BUT ? LE PROJET D'OMIKRON ETAIT VRAIMENT AMBITIEUX AU REGARD DES CAPACITES TECHNIQUES DE L'EPOQUE, NON ?

Au début du projet, ce n'était pas ambitieux, c'était juste délirant ! La 3D, c'était Doom, c'était Tomb Raider... Nous, nous voulions faire une ville à la Blade Runner, avec des passants, avec la possibilité d'agir, de rentrer un peu partout, d'avoir de la motion capture sur les visages, etc. Cela existait déjà ailleurs, mais jamais réuni en un seul jeu. Alors, est-ce qu'on y a cru ? Non. Enfin, disons que sur les deux ans et demi de développement, on est passé par toutes les phases : celles où nous étions super motivés, et celles où on se disait qu'on n'y arriverait jamais. Mais je pense que cela est vrai pour tous les développeurs. En fait, on n'a pas mal bossé sans savoir sur quoi on travaillait vraiment, puisque le jeu n'a longtemps existé que sur le papier ! On n'avait aucune autre référence de jeu sur laquelle se reposer. Ma plus grosse crainte était de savoir si on avait trouvé la bonne balance entre les différents éléments du gameplay.

MAINTENANT QUE LE SUCCÈS DE NOMAD SOUL VOUS A FAIT GAGNER ARGENT ET NOTORIÉTÉ, VOUS AVEZ DÉCIDÉ DE VOLER DE VOS PROPRES AILES. QUELLES RAISONS VOUS ONT POUSSÉ À VOUS PASSER DES SERVICES D'EIDOS, OU D'UN ÉDITEUR EN GÉNÉRAL ?

(Rires) Bon, tout d'abord, nous n'avons pas voulu nous séparer d'un éditeur (rires). Nous avons toujours envie de continuer à travailler avec des éditeurs, notamment pour des projets comme Quark et Blast. Mais on a aussi envie de voir ce que nous sommes capables de faire par nous-mêmes, de voir comment on peut mener à terme un projet comme Fahrenheit. Et c'est vrai que pour le coup, on a vraiment l'intention de s'en occuper tout seul.

AFIN D'ÊTRE LIBRE D'ÉVENTUELLES CONTRAINTES MARKETING EXTÉRIEURES ?

Je ne sais pas si c'est pour être libre, parce que je ne peux pas dire que nous ayons croulé sous les contraintes durant le développement de Nomad Soul. Eidos nous a foutu une paix quasi royale pendant deux ans et demi, malgré les quelques frictions habituelles entre un développeur et son éditeur. Mais vraiment pas plus que ça. À part sur un ou deux points clefs (comme faire les phases de shoot à la première personne, ou ne pas adapter la qualité des personnages à la plate-forme utilisée (les personnages du jeu sont ceux de la version PlayStation initialement prévue, ndr)), on a bénéficié d'une totale liberté artistique.

C'EST DIFFICILE DE SE PASSER D'ÉDITEUR À L'HEURE ACTUELLE ?

C'est beaucoup plus facile quand on a fait un jeu comme Nomad Soul, et qu'on bénéficie des bonnes retombées de la presse et du public. Maintenant, par rapport aux investisseurs, c'était très simple il y a encore six ou huit mois. Du moment qu'on parlait d'Internet et de multijoueur, les millions arrivaient tout seuls. Mais cela s'est terminé peu avant l'été, lorsque les investisseurs ont assisté aux premiers crashes de la nouvelle économie. Depuis, c'est devenu bien plus compliqué.

Nous avons rencontré des financiers qui ont vraiment enquêté de façon très pointilleuse sur ce que nous avions fait, allant même jusque chez les revendeurs demander aux employés ce qu'ils pensaient de Nomad Soul !

Maintenant que vous avez levé des fonds et êtes riche en millions de brouzoufs, qu'allez-vous faire concrètement de votre argent ? Intérieur cuir ? Climatisation automatique ? Jantes larges ?

(Rires). Tout d'abord, on n'a pas des millions de brouzoufs, mais plutôt des milliards de copecs ! (Rires). Ces fonds vont être utilisés pour faire croître Quantic, ce qui est loin d'être aisé pour un développeur (difficile de s'organiser, de se structurer, etc.). Très peu ont d'ailleurs réussi à le faire. Cela ne signifie pas que nous ayons envie de devenir une multinationale. Ce n'est pas notre but. Par contre, après le développement de Nomad Soul, on désirait vraiment bénéficier d'un vrai département R&D (Recherche et Développement). Nous voulions des gens qui travaillent en permanence pour préparer la technologie générique de nos futurs projets (comme le développement de nouveaux outils et de nouveaux moteurs 3D pouvant s'adapter à plusieurs projets). On avait également envie de se payer un système de motion capture, ce qui sera bientôt chose faite. L'objectif est également d'attirer à Quantic des gens qui possèdent beaucoup d'expérience et de talent, mais pas forcément issus du milieu du jeu. Je pense que plus l'industrie du jeu va avancer, plus elle sera pluridisciplinaire. Mais par définition, ces personnes qualifiées coûtent cher.
C'est ainsi que nous avons récemment recruté des gens ayant travaillé sur des effets spéciaux pour le cinéma et la publicité. Nous venons également d'ouvrir un bureau à San Francisco, qui pour le moment repose sur deux personnes. L'une d'elle est Phillip Campbel, qui est l'un des concepteurs de la série des Tomb Raider Gold. Leur boulot est de développer notre présence là-bas, et principalement de créer un « pole bizness ». On a vu pour Nomad Soul que le fait d'être absent des États-Unis était dommageable pour les ventes. Cela nous permettra également de nous rapprocher de l'industrie du cinéma, de prendre contact plus facilement avec les acteurs et les réalisateurs. Mais un « pole créatif » sera néanmoins rapidement mis sur pied, et travaillera sur le design de tous les projets en cours.

Est-il prévu que Quantic Dream État-Unis devienne un jour ou l'autre un studio de développement indépendant ?

Non, nous resterons une seule et unique société. Les projets et les technologies seront totalement partagés. En revanche, il n'est pas exclu que certains projets soient développés exclusivement aux États-Unis, ou bien exclusivement en France. Tout dépend de l'intérêt de développer tel projet ici ou là bas.

Pensez-vous que cette politique de désengagement des développeurs vis-à-vis des éditeurs va se généraliser ?

Les développeurs sont obligés de se prendre en main. Aujourd'hui, c'est une question de survie, surtout quand l'industrie ne se porte pas très bien. C'est un peu le cas en ce moment puisque nous sommes dans une phase de transition. 2000 et 2001 seront des années difficiles, aussi bien pour les éditeurs que pour les développeurs. Et quand les éditeurs vont mal, les développeurs vont très très mal. Actuellement, les éditeurs sont frileux face au marché, et se disent que celui du PC ne marche plus comme par le passé. Pour la console, on ne sait pas trop sur quel pied danser : la Dreamcast, ce n'est pas trop ce qu'on attendait, la PlayStation 2 n'est pas encore là, la X-Box, on en parle mais on ne l'a pas encore vue... nous sommes vraiment en pleine transition.

De ce fait, même si tout le monde sait que le marché va reprendre, cela va être la galère pendant encore deux ans. Aujourd'hui, les développeurs qui ne réfléchissent pas sur ce qu'ils veulent faire, où ils veulent aller et ce qu'ils veulent devenir, auront à mon sens beaucoup de mal à survivre. Il faut également se demander à quoi les gens auront envie de jouer dans les prochaines années. Personnellement, je pense que les joueurs sont en train de muter, avec l'arrivée du réseau, des consoles qui lisent les DVD, de la télé numérique, etc. Il faut vraiment être capable d'anticiper sur ce qui va se passer.

Justement, comme vous venez de le faire remarquer, avec la venue prochaine des consoles nouvelle génération et la réduction du marché PC, allez-vous délaisser le développement sur cette plate-forme ?

Il a été écrit à tort, et j'en profite pour rétablir les choses, que nous allions abandonner le développement sur PC. Ceci est faux, et nous allons bien évidemment continuer à développer sur cette plate-forme. Toutefois, ce que l'on essaye de faire maintenant, c'est d'intégrer le plus tôt possible les contraintes liées aux consoles, notamment pour ce qui est des réglages du gameplay. On continue de penser que cela reste plus simple de porter un gameplay console sur PC, que l'inverse. Tous nos projets sont aujourd'hui prévus sur PC, même si le marché a effectivement fléchi depuis Noël dernier. Mais je reste confiant en son avenir, car même si une machine dernier cri coûte encore très cher, je pense qu'elle restera pendant longtemps la seule connectée à des bandes passantes élevées (Câble et ADSL, ndr). Et comme le réseau sera sûrement l'une des applications de l'avenir, et pas seulement pour le jeu multijoueur, non seulement cela la sauvera, mais en plus, cela lui fera beaucoup de bien.

Pour terminer, revenons sur le devenir de Quantic. Allez-vous continuer à élargir vos horizons en allant picorer sur des plates-bandes externes au jeu vidéo ?

À la fois oui et non. Il est clair qu'on ne va pas ouvrir une épicerie ou se mettre à développer des jeux de tennis. Nous allons continuer à travailler dans ce qu'on a commencé à faire. Ce qui nous intéresse, c'est la créativité, l'interactivité, la 3D, la réalisation de mondes et d'histoires qui se démarquent du lot. Est-ce que cela nous intéresse de porter ce que l'on sait faire sur d'autres supports que le jeu ? (Rires). ...eh bien la réponse est oui.

Pro Rally

Après avoir obtenu la reconnaissance générale grâce à ses simulations de Formule 1, Ubi Soft s'attaque maintenant au secteur encombré des simulations de rallye, un domaine jusqu'alors délaissé par l'éditeur, il faut bien le dire. Pro Rally 2001, puisque tel est son nom, va donc rectifier le tir et tenter d'attirer à lui les nombreux amoureux du genre.

Par Fishbone

Alors Fish, un petit reportage chez Ubi Soft pour voir leur prochain jeu de rallye demain, ça te dit ? » Moi, naïf : « Ouais, cool. Bon, bah dis-leur que je passe chez eux en début d'après-midi, avant d'aller à la rédac... Disons sur le coup des 14h00, comme d'hab'... » C'est à cet instant précis que j'aurais dû me méfier, en voyant Ivan Le Fou rigoler vicieusement au téléphone alors qu'il confirmait ma venue aux gens d'Ubi. « Bon, me dit-il avec un sourire carnassier à faire pâlir JR, tout est arrangé, tu as rendez-vous demain à 6h45, à Roissy-Charles de Gaulle... Aller-retour dans la journée. Alors, heureux ? hin hin hin. » Et voilà comment le lendemain, l'œil pâteux, la langue vitreuse et l'oreille encore chiffonnée, votre serviteur s'est retrouvé dans le vol Paris-Barcelone. Ce n'est pas qu'on se lève particulièrement tard d'habitude, nous autres à Joystick, mais 6h45, c'est souvent l'heure à laquelle on se couche. Heureusement, il fait un grand soleil à notre arrivée, et la lumière flamboyante a ceci de bon qu'elle m'aide à garder le réticule visuel ouvert. Eh oui, c'est bien en Espagne que ça se passe, puisque le développement de Pro Rally 2001 a finalement été confié à la branche hispanique d'Ubi Soft. Et le pire, c'est que je le savais, hein, n'allez pas croire que ma mémoire commence à me jouer des tours. Bon, qu'est-ce que je disais déjà... hum... ? Ah oui. Sans trop rentrer dans des détails d'ordre intime, disons que le projet entamé à Paris par des membres de F1 GPRS et Monaco GPRS a finalement été laissé en l'état, pour cause de désaccord interne sur la marche à suivre. C'est ainsi qu'Ubi Soft Espagne, jusqu'alors cantonné à un rôle de distributeur, s'est vu confier l'ambitieuse tâche de devenir un studio de développement à part entière. Après avoir récupéré quelques éléments du projet initial et travaillé dessus pendant environ deux ans, leur jeu est donc sur le point de voir le jour. Sa sortie est d'ailleurs prévue pour le mois de décembre, ce qui est à peu de choses près celle de Colin McRae 2.0 (en novembre, si tout va bien). Si vous voulez mon avis, cela nous promet une belle bataille de chiffonniers entre les deux softs.

Mon royaume pour un oreiller...

Me voici enfin assis devant le PC du très sympathique David Darmés, chef de projet de Pro Rally 2001. Pour commencer, précisons tout de suite qu'en dehors des voitures, le jeu ne dispose d'aucune licence officielle. Ainsi, bien que largement inspirés de la réalité, les circuits sont tous fictifs, de même que le championnat proposé. Personnellement, je ne vois pas ça comme un handicap, cela a permis aux designers de laisser libre cours à leur imagination. Surtout que, comme je viens de l'écrire, les voitures seront vêtues de leur robe officielle, sponsors à l'appui. Cela permettra ainsi à la simulation de conserver un cachet de « crédibilité ». Au total, le soft disposera donc d'une quinzaine de véhicules, parmi lesquels les Peugeot, qui devraient figurer en bonne place : 205, 206, 306, dont certaines de la catégorie WRC, répondront ainsi présent à l'appel.

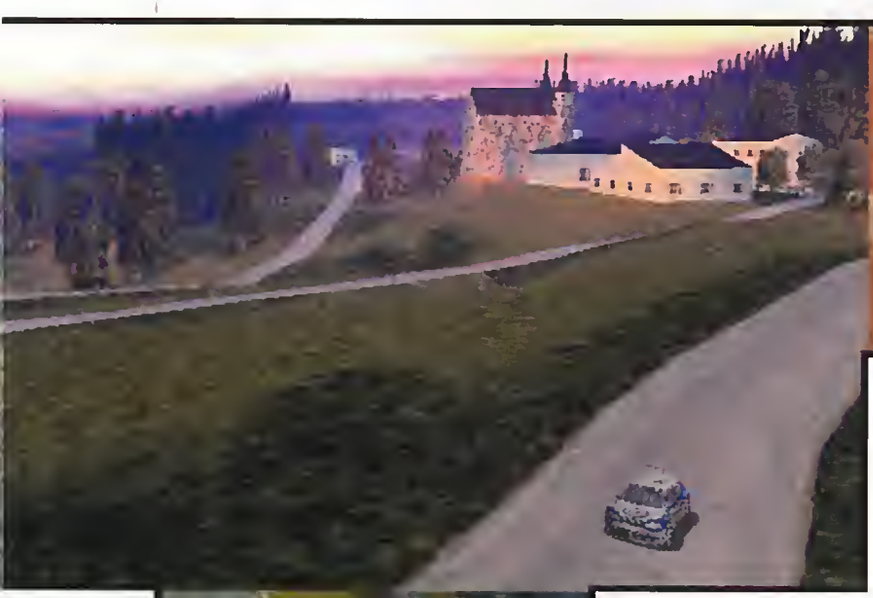
2001

On trouvera également des Renault, Toyota ou encore Honda ; en revanche, la Subaru ne sera pas de la partie. Bien qu'il s'agisse de la première voiture modélisée par l'équipe de développement, un problème de licence non accordée l'a définitivement exclue du pool. Dommage, car on sait que la Subaru est souvent la voiture préférée des joueurs en raison de son look et de ses grandes performances. La version qui m'est présentée ne disposant que des Peugeot 206 et 306, c'est donc avec ces dames que nous allons vivre nos premières impressions. Eh bien il se trouve que l'optimisme est de rigueur, puisque la modélisation s'avère menée très sérieusement. Outre la carrosserie de la voiture, aux formes rondes et délicates, viennent s'ajouter becquets, rétroviseurs, sièges baquets, roue de secours, arceau de sécurité, pneus aux sculptures apparentes, pilotes et volants animés... Bref, tout cela est bien agréable à l'œil, surtout que les textures semblent loin d'être en reste. Car malgré les limitations techniques imposées aux graphistes, ces dernières sont fines et précises à souhait, du gros autocollant présent sur le capot jusqu'aux petits stickers de bas de caisse, en passant par la marque du manufacturier sur le bord des pneus. Si les autres voitures subissent le même traitement, ce qui sera certainement le cas, Pro Rally 2001 s'annonce donc particulièrement bien achalandé sur ce point.

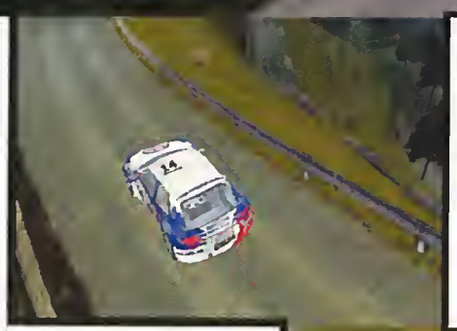
Genre : Simu de rallye **Éditeur :** Ubi soft **Développeur :** Ubi Soft Espagne **Sortie prévue :** Décembre 2000

...ou pour un matelas gonflable...

12 (ou 9396 divisé par 793, si vous préférez) : c'est le nombre de pays que vous allez traverser. Chacun d'eux est composé de plusieurs tracés, fournissant au pilote qui sommeille en vous toutes les conditions de conduite existantes : terre, asphale, neige, graviers, herbe, sable... Je sais, ce n'est pas une réelle nouveauté à l'heure actuelle, mais ça ne coûte rien de le préciser. Et puis, on n'est pas à cinq minutes près, hein, vous sortirez le caniche de grand-mère un peu plus tard. Tiens, au fait, ça me rappelle une histoire vraie qu'un copain m'a racontée, à propos de la rencontre d'un caniche et de deux pitbulls (chez la grand-mère de sa cousine, puisque vous voulez tout savoir). Résultat du match : Pitbulls 1 - Caniche 0. Il parait qu'on a retrouvé des tripes jusque sur les murs, mais je pense que ce n'est pas vrai. Si les pits étaient des chiens hargneux, ça se saurait. Bref, en dehors du fait que je hais les caniches et que ces chiens sont à la race canine ce que les bigoudis sont à Patrick Poivre d'Arvor (à savoir inutiles), finir sa triste vie de roquet dispersé entre le vaisselier de famille et l'abat-jour du salon, ça doit pas être glop. Bah tant pis, on dira que Fifi a payé pour ses congénères. Oui, il s'appelait Fifi. Mais revenons à nos circuits, avant que le groupe d'action de l'ACASM (Amicale des Caniches À Sa Mémère) ne vienne me faire la fête. Finlande, Angleterre, Italie, Australie, Monte-Carlo, voici entre autres le genre d'environnements que vous allez explorer. Certaines spéciales se dérouleront



de nuit, au crépuscule, sous la pluie ou encore sous la neige. Précision importante pour les amoureux de Mademoiselle Agnès : les conditions météo ne seront pas dynamiques. Une épreuve de nuit restera une épreuve de nuit, une épreuve sous la pluie restera une épreuve sous la pluie. Une phrase qui s'auto-référence restera une phrase qui s'auto-référence. Au chapitre des gâteries, on notera la présence de gués, dans lesquels la voiture plonge littéralement jusqu'à mi-portière, soulevant pour l'occasion de belles gerbes d'eau. Des tempêtes de sable seront également générées dans les courses se déroulant dans, devinez où, le désert. Enfin, les rivières bénéficieront d'animations, et si par hasard vous tombez dedans, le courant vous emportera.



...comme ça vous arrange...

Question réalisation, malgré le fait qu'il s'agisse du premier bébé d'Ubi Soft Espagne, il est incontestable que Pro Rally 2001 a décidé de ne pas être en retrait de la concurrence. Les effets spéciaux sont ainsi plutôt nombreux, certains étant même novateurs. Aussi, les voitures sont déformables à souhait et peuvent subir les derniers outrages : pare-chocs arrachés, vitres brisées, tôles enfoncées, les joueurs qui aiment massacrer leurs engins ne devraient pas être déçus. Toutefois, si dans l'absolu il est techniquement possible de réduire à néant chaque véhicule, le niveau de destruction sera certainement bridé par les constructeurs, peu enclins à voir leur progéniture malmenée à outrance. Les discussions sur le sujet sont encore en cours, et il faudra donc attendre un moment avant de savoir ce qui sera implémenté ou non. Dans tous les cas, quel que soit le niveau de détérioration, il sera toujours possible de rallier l'arrivée, pour des raisons évidentes de gameplay. Viennent ensuite les effets de particules, aussi prometteurs

qualitativement que quantitativement. Les nuages de poussière ou de neige soulevés par le passage de la voiture sont ainsi très réussis. Ils devraient donner entière satisfaction à votre œil exigeant, notamment lors des séances de ralenti. Toujours dans la catégorie des petits détails qui font plaisir, on verra les feuilles mortes se soulever en tourbillon sur les routes forestières (toujours derrière la voiture), le vent des tempêtes de sable pousser les nuages de... sable justement, les traces de roues s'imprimer dans la neige molle, les gouttes de pluie glisser sur le pare-brise. Mais le gros point fort de la réalisation est incontestablement la profondeur de champ offerte par le moteur 3D (qui sera Glide et Direct 3D). On voit tellement loin qu'il n'est pas rare de distinguer le tracé de la piste à plusieurs kilomètres, pour peu que l'on se trouve

à un endroit surélevé. De plus, un travail sur la lumière permet de donner un aspect « éloigné » au fond de l'écran, et conforte énormément la sensation d'immersion de la voiture dans un univers volumétrique crédible. Je ne sais pas si je suis très clair mais le résultat est là : quasi-absence de clipping, excellente profondeur d'affichage, sensation de volume, chapeau bas messieurs les programmeurs. Enfin, terminons ce tour d'horizon par la gestion des ombres et des lumières. Ainsi, les ombres balayant la piste sont portées de façon réaliste sur la voiture, à savoir que la carrosserie ne sera assombrie qu'aux endroit opportuns. Le traditionnel lens flare répond évidemment présent, de même que la réflexion de l'environnement sur la voiture. Mais la réelle nouveauté concerne les étapes de nuit, lorsque les phares éclairent les abords de la piste. Ainsi, dès qu'un objet (spectateur, arbres, buisson, panneau, etc.) se trouvera dans la zone des phares, une ombre dynamique sera créée derrière lui. L'effet est tout aussi saisissant qu'original. Il y a fort à parier que l'on retrouvera bientôt cette petite douceur technique dans toutes les futures productions du genre.

...ou alors une couette, hein, c'est bien aussi...

Il ne me reste plus, en quiche de reblochon (bon ok, elle est tellement nulle que celle-là, je vous la traduis... il fallait donc lire « en cuisse de polochon »... hin hin... allez, halte au feu... « en guise de conclusion »), qu'à aborder le délicat sujet du contrôle de la voiture. L'objectif déclaré par David est de proposer un jeu pas trop élitiste mais suffisamment réaliste pour que tout le monde y trouve son compte. Optique qui se défend totalement, car généralement source d'un gameplay sans faille. Malheureusement, la version présentée souffrait de quelques bugs de dernière minute ; il m'a été impossible de me faire un avis objectif sur la réussite de cet aspect primordial du jeu. C'est pourquoi nous vérifierons attentivement ce point lorsque nous recevrons une version plus aboutie. Le feeling du pilotage étant d'une très grande importance dans l'intérêt d'une simu, il ne reste plus qu'à espérer que ce facteur crucial ne viendra pas ternir le reste d'une réalisation fort prometteuse. Car avec un Colin McRae 2.0 qui traînera dans les parages, un couteau bien acéré entre les dents, l'erreur ne sera sans doute pas permise. Wait & see donc, même si nous restons confiants sur les capacités de l'équipe à nous pondre un très bon jeu de rallye.

Plus jamais de problèmes sur

Diablo II
Icewind Dale
Vampire
Thief 2 (Dark Project 2)

Les **solutions complètes**

Les **guides stratégiques**

Les **codes** et **astuces**

Nouveautés quotidiennes

Astuces & soluces de jeux vidéo PC 3615 joystick 1,28 F/mn

Tous les nouveaux jeux passés au crible

Retrouvez aussi les jeux + anciens

La + grosse base de données PC en solutions & astuces

Astuces & soluces de jeux vidéo PC 3615 joystick 1,28 F/mn

L'AUTRE MOITIÉ DE

L'EUROPE

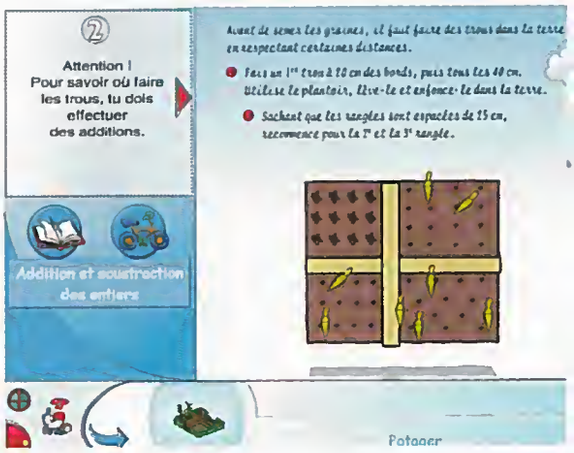
Quand j'étais gamine, ma série préférée était « Les Mystéres de l'Ouest », mais en grandissant, je me suis aperçu que le vrai mystére se situait plutôt à l'Est. Entre une histoire complétement réécrite par ses anciens dirigeants et des activités souvent occultes, l'Europe de l'Est semblait beaucoup plus intrigante que celle de l'Ouest. La chute du mur de Berlin et l'ouverture des frontières n'ont pas vraiment réussi à en soulever le voile. Les affrontements entre Bosniaques et Serbes restent toujours incompréhensibles. Alors, quand j'ai vu ce CD, c'était un peu la révélation. Quel meilleur moyen de découvrir la réalité de pays aussi secrets que la Roumanie qu'en la voyant à travers les yeux de ses artistes ?

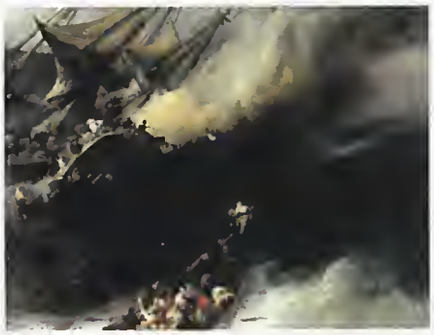
En tout, 40 créateurs vous permettent de toucher l'intangible, de suivre des courants de pensée encore inconnus, et de percevoir enfin cette moitié de l'Europe souvent oubliée de nos médias quand aucun conflit n'y a éclaté. L'interface vous conduit, à travers quelque 400 œuvres, à apprécier des artistes originaux qui n'hésitent pas à se mettre en scène dans des documents vidéo. Outre les nombreux textes écrits par les auteurs des œuvres, un livret vous aide à mieux saisir les démarches de chacun et à comprendre les réalités qu'ils essayent d'approcher. Issu de l'exposition du même nom qui s'est déroulée cette année à la Galerie du Jeu de Paume, ce soft vous offre, outre ses liens vers le Net, des commentaires éclairés qui combleront vos lacunes. Eh bientôt, l'Europe de L'Est cessera d'être une énigme pour devenir aussi connue que notre Ouest à nous.

Avec la période de la rentrée, difficile d'échapper au scolaire. Alors, après avoir pourri les vacances de vos gamins avec des cahiers d'école, voici de quoi les dégoûter de l'ordinateur. Non, je rigole... Graines de Génie est de loin l'un des produits le moins barbant de sa catégorie. Si sa qualité

GRAINES DE GÉNIE (PRIMAIRE)

graphique n'est pas exceptionnelle, son contenu a su se démarquer pour permettre aux enfants de s'amuser intelligemment. Et ça, il faut le faire. Le soft se présente sous forme d'un grand jeu où le jeune Jedi devra bricoler pour aider ses amis. Mais comme le savent tous les bricoleurs du dimanche, être habile de ses doigts suffit rarement à s'en sortir sans dommage. Votre chère tête blonde va devoir mesurer, additionner, soustraire, épeler et faire aussi de la grammaire pour parvenir à bâtir une maison et un jardin. En même temps, il en profitera pour découvrir les mystères de la biologie en plantant des fleurs ou en fabriquant de l'engrais. Apprendre en expérimentant : voilà le moyen de redonner goût à l'étude à vos futurs petits génies.



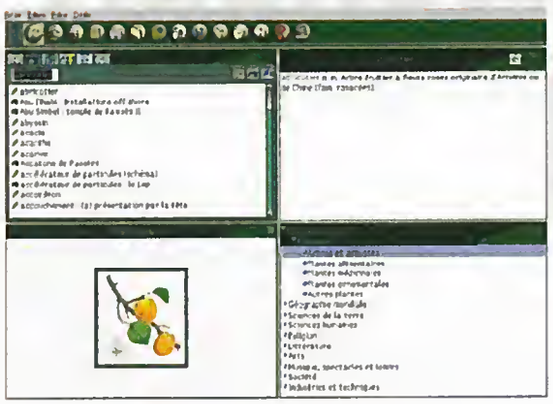


Le titre évoque une base d'images sur le thème de la mer, mais il ne s'agit pas seulement de cela. Les Musées nationaux vous proposent, à travers cet utilitaire d'impression, d'apprendre à découvrir les plus célèbres peintures qui enrichissent leurs galeries. En imprimant un calendrier ou en décorant votre papier à lettres, vous développerez votre culture et vous pourrez épater vos copains en leur laissant votre carte de visite décorée d'un tableau de Turner. Un court descriptif et un zoom vous permettront d'apprécier chaque œuvre et de devenir incollable dans le registre des œuvres picturales.

Print Gallery 2
Voyage en mer

Dictionnaire Hachette
Encyclopédique

Un dico, quoi de plus banal ? C'est l'objet typique qu'on achète hâtivement. Après tout, quel que soit l'éditeur, ils proposent tous la définition et l'orthographe des mots, non ? La spécialité de celui d'Hachette est d'offrir, outre son contenu encyclopédique multimédia, un dictionnaire résident. Au moment de l'installation, il suffit de copier l'intégralité du texte disponible sur votre bécane. Du coup, vous pouvez consulter à tout moment le sens d'un mot ou chercher un synonyme sans arrêter votre travail en cours. Le must pour les écrivains informatisés.



fishbone

Giants

Le sort de la tornade est aussi beau qu'efficace.

citizen kabuto

MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION
EDITEUR DIGITAL MAYHEM/INTERPLAY
DÉVELOPPEUR PLANET MOON STUDIOS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2000

De l'action, beaucoup d'action, énormément d'action, toujours plus d'action, plein d'action, de l'action toujours et encore, de l'action à foison, un max' d'action, plus d'action tu meurs, de l'action à tous les étages, hummm... il est bon ce pudding à l'action ! Voici ce que propose Giants. À première vue, il semblerait donc que ce soit un jeu d'action. Enfin je pense.

Kabuto, tout simplement magnifique.

Faites vos courses pour récupérer de nouvelles armes.

Pas commodes, les piranhas locaux.

Voici enfin le premier jeu issu des transfuges de Shiny qui, après avoir pondu MDK, ont décidé de fonder leur propre studio de développement. Giants : Citizen Kabuto est donc un jeu d'action pur jus (mais peut-être l'ai-je déjà dit, j'oi un doute...), dans lequel vous allez incarner trois races différentes. Ces gens sont 100 % extraterrestres, et par conséquent leur tronche ne devrait pas vous rappeler grand-chose. À moins que vous n'habitiez une HLM près de la Zone 51 d'Alpha du Centaure. Enfin, par les temps qui galopent, mieux vaut ça que d'habiter près de Roissy. Bref, tout ce petit monde va s'affronter jusqu'à ce que génocide s'en suive, à coups de d'armes puissantes et de sorts magiques. En foit, l'histoire débute olors que vous et une bonde de potes, accessoirement caw-boys de l'espace, vous dirigez vers lo planète Majarca. Jusque-là, ço se tient : cette planète est réputée paur ses bières à base de Zorglubien et ses hâtesses à trois bauches. Allans, ne tournans pas autaur du pat sur le but de vatre vayage : disans que les chèvres ramuliennes, ça va un temps, mais bon hein ban, ça va un temps. Mais tandis que vaus savaurez déjà les exquis maments à venir, une subite panne de delca vous ablige à faire escale sur une autre planète. Ah ça, le caup de la panne, elle cantinuera langtemps à faire le beurre des scénaristes. Alars que vaus vaus retrouvez séparé de vas caéquipiers paur une abscure raisan, vous tambez sur des petites créotures répondant au daux nam de Smarties. Il se trauve que ces pauvres « gens » sant petit à petit exterminés par les Sirènes locoles. Vous voici donc chorgé de découvrir lo cause du « pourquoi de tont de haine ? ». Et puis, si ou passoge vous pouviez retrouver coéquipiers et matos, ça le ferait aussi.

Giants Citizen Kabuto

CECI EST DONC un jeu d'action...

Les nambreuses missians vant s'enchaîner saus la forme d'un scénaria global, entrecaupé de diverses petites quêtes. Paur ce que naus avans pu en voir, elles serant du genre : va délivrer machin, ramène-le ici, va buter bidule, fais exploser trucmuche, etc. Rien de bien compliqué, mais quai de plus narmal dans un jeu... allez, tous en chœur... : d'actian ! À chaque fin de missian, une séquence cinématique utilisant le moteur 3D viendra agrémenter la chose. Tenez, puisqu'on en parle, abordons un peu la technique. Tout d'abord, le moteur (Direct 3D) offre une très belle profondeur de champ. On voit lain, ce qui permet de s'offrir des séances de snipe plutât caals. On natera la présence de reflets et d'explosions assez mignons (avec débris projetés et effets de souffle), au encore d'un « faux-vrai » vent (les feuilles des palmiers bougent, ce qui ne prauve pas en soi que le vent soit réellement implémenté). En ce qui cancerne la rapidité d'affichage, an n'abordera pas ce sujet avant le test, car la bêta-versian qui naus a été canfiée (bien que représentant 90 % du jeu final) n'a pas taujaurs danné satisfactian. Pour vous donner une petite idée, disans que le framerate, glabalement, a été correctement restitué sur le PIII 500 GeGarce 2 MX de test, en 1024x768 32 bits. Bien que cela ne soit pas le cas pour tous les objets, quelques éléments du décar s'avèrent destructibles. Je pense notamment aux bâtiments, ou encore à... euh non, rien d'autre en fait, autant pour moi. Arbres et rochers resteront de marbre, même sous la maltraitance d'une arme bien puissante.

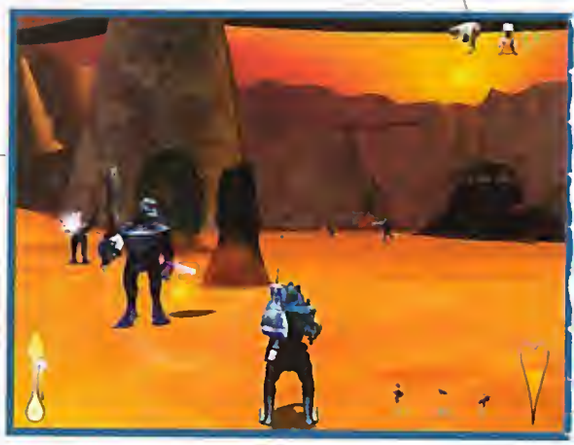
Les Sirènes ne sont pas du genre tendre avec le mâle.

...dans lequel NOUS AURONS DE L'ACTION...

Graphiquement parlant, on peut dire que Giants a assez d'éléments dans sa besace pour séduire le jaueur. Précisons tout d'abard que toute l'action (hé hé) se déroulera uniquement sur des îles. Chaque île aura un look particulier, que ce soit par les textures ou les palettes utilisées. Personnellement, j'oi littéralement craqué sur la teinte bleutée (désolé, je ne vois pas comment lo décrire autrement), qui se révèle dépaysante et onirique à souhoit. Onirique, c'est le mot (merci Ackboo pour l'adjectif, il colle trop bien à ce l'on ressent. Pour une fois que tu te rends utile...hin...hin...hin...). Boh regardez les photos, et vous comprendrez mieux ce que je veux dire. Le choix judicieux des couleurs, le design étronge des bâtiments, les soleils couchont pointant à l'horizon, une musique fantastique (à la « Taï Chi » d'Oliver Shanti pour ceux qui connaissent... D'ailleurs je me demande si ce n'est pas lui). Sans dec', vous êtes transporté. Mais il faut parler des créatures de Giants, qui s'avèrent également très originales. Les Meccarines taut d'abord (les cow-bays de l'espace) ressemblent à des ampoules de 60 watts enfoncées dans une armure de combats high-tech. Les Sirènes sont des êtres à mi-chemin entre l'amazone et le dauphin, agrémentées d'un soupçon d'elfe phosphorescent. Quant aux Smarties, ils ne ressemblent à rien de spécial. Pour vous repérer, ce sont les nabots qui se font cramer l'espèce par les Sinères. Enfin, certaines créatures sortent du lot par leur taille et leur beauté, comme Kabuto (le géant que vous pourrez incarner) ou les mammouths de l'espace (également appelés mammouths de l'espace). Leurs textures et animations sont vraiment magnifiques. Non vraiment, très classe. Non vraiment, j'insiste. Si, si. Mais puisque je vous le dis, enfin quoi, merde alors ! Enfin quoi alars... bon.

Le voilà, le mammouth de l'espace en question. Beau et très bien animé.

Onirique et dépaysant... et encore, vous n'avez pas la zik en même temps...



Liste des magasins

- **PARIS/ST LAZARE**
  6 rue d'Amsterdam
  75009 PARIS
  Tél : 01 53 320 320
- **PARIS/JUSSIEU**
  46 rue des Fossés Saint Bernard
  75005 PARIS
  Tél : 01 43 29 59 59
- **PARIS/ST MICHEL**
  56 boulevard St Michel
  75006 PARIS
  Tél : 01 43 25 85 55
- **PARIS/VICTOR HUGO**
  137 avenue Victor Hugo
  75116 Paris
  Tél : 01 44 05 00 55
- **PARIS/VAUGIRARD(15)**
  365 rue de Vaugirard
  75015 Paris
  Tél : 01 53 688 688
- **CHELLES (77)**
  Centre Commercial Chelles 2
  Nationale 34 - 77508 Chelles
  Tél : 01 64 26 70 10
- **ORGEVAL (78)**
  C. Ccial Art de Vivre Niv.1
  Tél : 01 39 08 11 60
- **VERSAILLES (78)**
  16 rue de la Paroisse
  78000 Versailles
  Tél : 01 39 50 51 51
- **VELIZY (78)**
  37, avenue de l'Europe
  78140 VELIZY VILLACOUBLAY
  Tél : 01 30 700 500
- **CORBEIL (91)**
  C. Commercial VILLABE A6
  91813 VILLABE
  Tél : 01 60 86 28 28
- **ANTONY(92)**
  25 av de la Division Leclerc N20
  92160 Antony
  Tél : 01 46 665 666
- **BOULOGNE (92)**
  60 av. du Général Leclerc N.10
  92100 BOULOGNE
  Tél : 01 41 31 08 08
- **LA DEFENSE (92)**
  C.Ccial Les Quatres Temps
  Rue des Arcades Est - Niv 2
  Tél : 01 47 73 00 13
- **AULNAY (93)**
  C. Ccial Parinor - Niv. 1
  93606 Aulnay sous Bois
  Tél : 01 48 67 39 39
- **PANTIN (93)**
  63 avenue Jean Lolive - N. 3
  93500 PANTIN
  Tél : 01 48 441 321
- **ST DENIS(93)**
  C. Ccial St Denis Basilique
  6 passage des Arbaletriers
  93200 ST DENIS
  Tél : 01 42 43 01 01
- **DRANCY (93)**
  C. Ccial DRANCY AVENIR
  220, rue de Stalingrad - N.186
  93700 DRANCY
  Tél : 01 43 11 37 36
- **CHENNEVIERES (94)**
  C. Ccial PINCE-VENT N. 4
  94490 ORMESSON
  Tél : 01 45 939 939
- **CRETEIL (94)**
  5 rue du Général Leclerc
  94000 Créteil
  (Entrée rue piétonne, Créteil Village)
  Tél : 01 49 81 93 93
- **KREMLIN BICETRE (94)**
  30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
  94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
  Tél : 01 43 901 901
- **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
  C. Ccial Val de Fontenay
  94120 Fontenay sous Bois
  Tél : 01 48 76 6000
- **CERGY PONTOISE (95)**
  C. Ccial Cergy 3 Fontaines
  95000 Cergy
  Tél : 01 34 24 98 98
- **SANNOIS (95)**
  C. Ccial Carrefour
  95110 SANNOIS
  Tél : 01 30 25 04 03
- **MARSEILLE (13)** NEW
  C. Ccial Grand Littoral
  13464 MARSEILLE
  Tél : 04 91 09 80 20
- **HEROUVILLE ST CLAIR (14)**
  C. Ccial St-Clair
  14200 HEROUVILLE St-Claire
  Tél : 02 31 951 952
- **TOULOUSE (31)**
  14 rue Tempaniéres
  31000 Toulouse
  Tél : 05 61 216 216
- **RENNES (35)** NEW
  20, rue du Marechal Joffre
  35000 Rennes
  Tél : 01 46 735 735
- **REIMS (51)**
  44, rue de Talleyrand
  51100 REIMS
  Tél : 03 26 91 04 04
- **LILLE (59)**
  52 Rue Esquermoise
  59000 LILLE
  Tél : 03 20 519 559
- **FLERS (59)**
  C. Ccial Carrefour Douai-Flers
  RN 43
  59128 FLERS en Escrebieux
  Tél : 03 27 98 05 05
- **COMPIEGNE (60)**
  37, 39 cours Guynemer
  60200 COMPIEGNE
  Tél : 03 44 20 52 52
- **LYON (69)** NEW
  5, rue Victor Hugo
  69002 LYON
  Tél : 04 72 409 405
- **LE MANS (72)**
  44, 48 av. du Général De Gaule
  72000 LE MANS
  Tél : 02 43 23 4004
- **ALBERTVILLE (73)**
  C.Ccial GEANT CASINO
  Z.A. du Chiriac
  73200 ALBERTVILLE
  Tél : 04 79 31 20 30
- **LE HAVRE (76)**
  C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
  Mont Gaillard
  76620 LE HAVRE
  Tél : 02 32 85 08 08
- **AMIENS console (80)**
  19 rue des Jacobins
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 97 88 88
- **AMIENS PC (80)**
  1 rue Lamarck
  80000 Amiens
  Tél : 03 22 80 06 06
- **POITIERS (86)**
  12 rue Gaston Hulin
  86000 Poitiers
  Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche
Jeux en Réseau sur PC et Internet

RCS PARIS B 395 215 693 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE -

SCOREGAMES MULTIMEDIA

NOUS RACHETONS "CASH" TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASIN

CARNET REMIS A PARTIR DU 24/11 AVEC LA PS2

LES NOUVEAUTES DU MOIS

BALDUR'S GATE II

KINGDOM UNDER FIRE

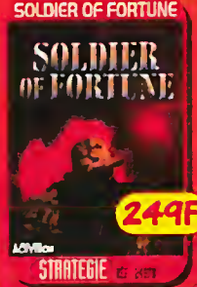
RUGBY 2001

SUDDEN STRIKE

DEUS EX

LES OCCASIONS DU MOIS (Prix Maximum)

SOLDIER OF FORTUNE



NOMAD SOUL

DEVIL INSIDE

RALLY CHAMP 2000

F1 2000

TOTAL A. KINGDOMS

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

LES OCCASIONS DU MOIS -PRIX VPC-

Référence	Titre	Prix
	PC CD-ROM	
21374	OUTCAST	149F
25562	ORACULA RESURECTION	199F
25046	MESSIAH	249F
25097	DIABLO 2	299F
24070	SOLDIER OF FORTUNE	249F
24858	NOMAD SOUL	229F
23637	DEVIL INSIDE	249F
23702	RALLY CHAMP. 2000	229F
26012	F1 2000	299F
23903	TOTAL A.KINGDOM	99F

GARANTIE 1 AN
Dans la limite des stocks disponibles

POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEUR À 150F LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS
(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépends de la disponibilité de ces derniers)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Nom : ____ Prénom : ____
Adresse : ____
Ville : ____
Code Postal : ____ Téléphone : ____
Code Client : ____ E-Mail : ____
@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Colissimo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/Monaco/Corse (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

Mode de Règlement
- ❑ Je règle en espèces
- ❑ Je règle par chèque
- ❑ Je règle par mandat
- ❑ Je règle par Carte Bancaire n°:

Expire le ____/____
Signature :

- Score-Games VPC
  6- 12, rue Avaulée
  92245 MALAKOFF cedex

COMMANDEZ PAR TELEPHONE :
01 46 735 735
COMMANDEZ PAR MINITEL (2,21F/Mn) :
36-15 SCOREGAMES
COMMANDEZ PAR INTERNET :
www.scoregames.com

Partenaire
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Giants Citizen Kabuto

Les cadavres ne tardent pas à se faire des copains.

Le snipe, méthode de fourbe mais tellement jouissifiante.

...EN ALTERNANCE AVEC QUELQUES phases d'action...

Venans-en mointenant ou gameploy du jeu qui, bien que basique, n'en possède pas moins quelques subtilités. Chaque roce se distingue des autres par ses aptitudes et les moyens utilisés pour cambottre. Ainsi, les Meccarines utiliseront des armes canventionnelles et seront équipés d'un jet-pock pour les déplocements dons les airs, en plus des fusils de snipe, lonce-raquettes, mortiers, fusils-mitrailleurs, grenades, taurelles de défense, etc. Quelques godgets serant également présents, camme le champ de défense, le buisson synthétique paur se comaufler (je roppelle que le ridicule ne tue pas...), ou encore un jet-pack omélioré. Détail impartant : il sera passible de danner des ordres simples à vos coéquipiers (jusqu'à quatre), comme ottoquer au défendre une zane précise. Cela auvre un vague d'aspect stratégique, puisque vous paurrez tenter des tactiques de cantaurnement ou de

diversion. Le principal défaut des Meccarines est qu'ils ne peuvent pos noger, ou tout du moins pas longtemps, puisque aussitôt assaillis por des pironhas de l'espace (très potes avec les mammouths de l'espace, soit dit en passant). Les Sirènes étont plutôt branchées mogie et baston à l'ancienne, les combats se feront por l'intermédiaire de sorts, d'épées, et d'arcs divers (équivolonts aux snipes et lonce-missiles des Meccarines). Les invocations font appel aux farces de la noture comme le feu, la glace ou le vent, et donnent lieu à des effets spéciaux bluffants. Ainsi, le sort de tempête est fontastique : vous vayez une immense tarnade emporter taus vos ennemis dons les oirs, ces derniers s'écrasant par la suite sur le sol lorsqu'elle disporoît. D'outres sarts semblant tout oussi exatiques serant présents (camme l'invocotian de manstres énormes), mois lo bêta n'a pas daigné les afficher. Outre le fait qu'elles nogent comme des déesses, les Sirènes ont également la passibilité de se transporter très ropidement d'un point ò un outre. Il suffit de pointer le réticule de visée sur un point de l'horizon, et vous voici rendu. Il ne me reste plus qu'à vous porler de Kabuto, le géont, qui lui ne foit pas vraiment dons lo dentelle. Il écrase, monge ou tronsperce ses proies, ou choix.

...MAIS pas trop QUAND MÊME.

Enfin, le made multijaueur différera quelque peu du Single ployer, dons le sens aù un concept de construction de base (qu'il foudro défendre) et de récupérotion d'ouvriers (qu'il foudro naurrir) sera présent. Bon, ne vaus attendez quond même pas à quelque chase de bien camplexe, la base du gameplay restant du bon Deothmatch de baucher. Dix jaueurs devraient oinsi pouvoir s'affronter, donnant lieu à des combots qu'il sero a priori facile de qualifier d'épiques. Verdict ze nexteux monff.

CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM

RECEVEZ VOS JEUX SOUS 48H EN COMMANDANT AU :

01 43 14 04 44

NOUVEAUTÉS

SUDDEN STRIKE VF 369 Frs
NOTE : 18/20

BALDUR'S GATE 2 VF (VO : TÉL !) 349 Frs
NOTE : 19/20

ONI VF 369 Frs
NOTE : 14/20

DEEP FIGHTER VF 299 Frs
NOTE : 17/20

CRIMSON SKIES VF 349 Frs
NOTE : 16/20

RED ALERT 2 VF 369 Frs
NOTE : 17/20

SUPERBIKE 2001 VF 369 Frs
NOTE : 17/20

MIGHT & MAGIC 8 VF 369 Frs
NOTE : 18/20

V-RALLY 2 VF 349 Frs
NOTE : 18/20

EGYPTE 2 VF 369 Frs
NOTE : 17/20

RUGBY 2001 VF 369 Frs
NOTE : 14/20

ANACHRONOX VF 369 Frs
NOTE : 16/20

CATACLYSM VF 249 Frs
NOTE : 16/20

THE CONQUERORS VF 249 Frs
NOTE : 18/20

HEROES III + SHADOW OF DEATH VF 299 Frs
NOTE : 18/20

STAR TREK NEW WORLDS VF 349 Frs
NOTE : 17/20

UNE ÉQUIPE DE SPÉCIALISTES À VOTRE DISPOSITION :

37 rue de Lappe 75011 PARIS

M° Bastille sortie rue de La Roquette - Ouvert de 10H à 19H du lundi au samedi

Tél. : 01 43 14 04 44

JEUX ONLINE

EVERQUEST - Ruins of Kunark NF 299 Frs
NOTE : 19/20

ASHERON'S CALL NF 249 Frs
NOTE : 18/20

ALLEGIANCE VO 299 Frs
NOTE : 19/20

ULTIMA ONLINE RENAISSANCE VF 199 Frs

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

NOUVEAU !

LIBERTYGAME.COM

PAIEMENT 100% SÉCURISÉ

PLUS DE 300 RÉFÉRENCES PC, MAC, VF ET VO, ACTION, JEUX DE RÔLE, WARGAMES, AVENTURE, JEUX ONLINE...

- TOUTES LES DERNIÈRES NEWS VO ;
- DATES DE SORTIES ;
- ASSISTANCE TECHNIQUE ;
- RÉSERVATION DES PRODUITS NON-DISPONIBLES ;
- ET UN CADEAU À CHAQUE COMMANDE !

SIMULATION

JANE'S AIR SUPERIORITY COLLECTION VO 399 Frs

CONTIENT 3 JEUX :
- F-15
- USAF
- Israëli Air Force

JANE'S NAVAL WARFARE VO 399 Frs

CONTIENT 3 JEUX :
- Fleet Command
- 688 Hunter Killer
- F/A 18

WILCO'S 737 POUR FLY! (PC/MAC) VO 299 Frs

NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)

AUTRES TITRES

MAFIA VF 369 Frs

STAR TREK CONQUEST VF 369 Frs
NOTE : 16/20

DINO CRISIS VF 369 Frs

MOHO VF 369 Frs

SACRIFICE VF 369 Frs

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS VF 369 Frs

NOUVEAU : JEUX LINUX

- Soldier of Fortune VO : 449 Frs
- Quake 3 VO : 349 Frs
- Myth 2 VO : 299 Frs
- Heretic 2 VO : 299 Frs
- Railroad Tycoon 2 VO : 299 Frs

BON DE COMMANDE À RETOURNER À : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍
N° ____/____/____/____ Date d'exp.__/__ Signature :
Adresse e-mail (facultatif) :

5 ANS D'EXPÉRIENCE

PRODUIT(S)	PRIX
☒ ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H)	+ 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ☐ Le jeu Prisoner of Ice OFFERT !	CADEAU !
JOYSTICK TOTAL	

*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. * LES PRIX SONT DONNÉS SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES

la version bêta

monsieur pomme de terre

Culture

Depuis la sortie en 94 de l'historique et très fondateur « The Settlers », les développeurs n'ant jamais cessé de tournicoter autour du principe de ce jeu. Leurs efforts paur recréer un gameplay aussi réussi n'a jamais été cauranné de succès, et même Blue Byte, paurtant père du premier Settlers, n'a jamais été capable de retrauver la subtile recette de ce qu'ils nous avaient cancacté la première fais. Les versians 2 et 3 ne firent qu'alourdir un plat savoureux en y ajoutant des ingrédients qui ne s'accommodaient pas vraiment avec les saveurs du Settlers original. C'était un peu comme servir du homard accompagné de glace au chocolat, sous prétexte que « tout le monde aime la glace au chocolat ». C'est donc avec espoir et curiosité que je me retrouve à installer cette bêta-version de Culture. Car, à bien y réfléchir, ce type de jeu à mi-chemin entre gestion, stratégie et simulation est en train de devenir la branche pourrie des jeux de stratégie en temps réel.
Il y a pourtant derrière Settlers une vraie idée ludique, jouissive et pleine de potentiel : incarner un dieu qui fait trimer des tas de petits esclaves.

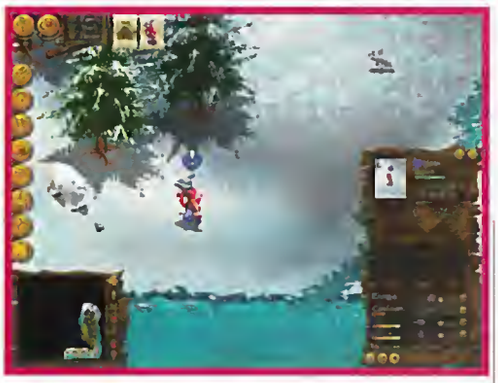
D'adorables petits esclaves blonds

Un baut de cinématique se lance, assez vieillatte mais qu'imparte ; j'y opprends qu'un météore a explasé dans le ciel et éclaté en 12 frogments. Une tribu de Vikings assiste au spectocle et vait, dans cette manifestatian des cieux, un messoge des dieux. Les Vikings se dannent olors pour mission de récupérer ces 12 frogments tombés au-dessus du cantinent américain. La première mission démorre, premier constat : c'est trop mignon ! Les persannages sant à croquer, et les voir s'éreinter à creuser, construire, cultiver, etc., est à la fais reposant et hypnatique. C'est d'ailleurs sûrement là une condition sine qua nan paur qu'un jeu de ce genre sait réussi. Chacun de ces petits personnages a une apparence physique propre

C'est décidément une spécialité allemande : après Blue Byte, c'est aux autres teutons de Funatic Development de nous pondre un Settlers. Sachant que les seconds ont travaillé chez les premiers, on est moins surpris.

Les femmes passent leur temps à glander devant leur maison en attendant que leurs maris rentrent leur faire l'amour.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE STRATÉGIE/GESTION TEMPS RÉEL
EDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR FUNATIC DEVELOPMENT ALLEMAGNE
SORTIE PRÉVUE DÉCEMBRE 2000



Les Scouts sont chargés d'explorer les environs. Tiens, exactement comme dans Settlers. C'est loin d'être le seul élément intégralement pompé.

Indiens, Esquimaux, Mayas... autant de peuples que vous vous ferez un devoir d'opprimer, en souvenir du bon vieux temps.

(selon son sexe, sa tranche d'âge, la coupe et la couleur de ses cheveux, de sa barbe et de ses vêtements) et c'est dans un intérêt précis que les allemands de Funatic ont particulièrement développé leur jeu : pour une bien plus grande individualisation des petits humains sous votre coupe. Nous sommes évidemment très loin de The Sims. Cependant, chacun d'eux peut être rebaptisé par vos soins et possède non seulement une apparence physique (plus ou moins) identifiable, mais aussi un caractère bien à lui.

H soumis CH F glandeuse

Le jeu étant extrêmement proche de The Settlers, n'allez pas chercher de surprise dans son principe : à partir d'un stock initial de ressources et d'objets manufacturés, vos petits escloves vont devoir construire différents bâtiments, exploiter les ressources du lieu qu'ils colonisent, rechercher de nouvelles technologies, raffiner ces ressources et les transformer en produits finis, et enfin s'assurer la domination de la zone. Aux côtés de l'option militaire, deux autres possibilités vous seront offertes : un système rudimentaire de diplamatie, ainsi qu'un système d'échange écanamique avec les peuples voisins.
Seuls les hammes peuvent accuper une « profession » à proprement parler ou embrasser la carrière militaire. Les femmes, quant à elles, ne peuvent que s'accuper du foyer et des enfants. Détail amusant à ce sujet : alors qu'à grand renfort de détails, on peut admirer les hommes dans leur travail, en revanche on ne voit jamais les femmes nettoyer, préparer à manger ou s'occuper des enfants. Dans les seules animations qui leur sont consacrées, on les voit simplement bavarder entre elles, droguer, faire la sieste et se recoiffer. Leurs enfants se baladent à quatre pattes dans leurs paroges comme autant de chiens errants. On ne les voit pas s'occuper d'eux non plus. Encore un jeu vidéo qui véhicule une sacrée image de la femme.
Les hommes, eux, peuvent apprendre un très grand nombre de professions, toutes inscrites dans un intéressant système de carrière : parvenu à la maîtrise de son métier, un mineur du fer par exemple pourra ensuite se spécialiser dans la fabrication de lingots. Et parvenu à la maîtrise de ce nauveau métier, il paurra encare une fais se spécialiser, par exemple, dans la fabricatian d'armes au d'autils.
Les hommes peuvent apprendre leur métier sur le tas, ils seront alors moins efficients, plus lents, et gâcheront parfois des ressources, jusqu'à parvenir au rang de « maître ». L'autre solution consistera à construire une école. À partir du moment où l'un de vos hommes aura atteint le stade de « maître » dans une discipline, elle pourra être enseignée quasi-instantanément dans cette école.

Scouitch

Petit désagrément, et c'est sûrement par ce côté que le jeu pèchera : on a l'impression qu'un très grand nombre des tâches qui nous sont déléguées auraient facilement pu être automatisées, ne serait-ce qu'optionnellement.
Exemples : un couple qui désire se marier vous demande systématiquement la permission de le faire. Pourquoi ne propose-t-on pas, en option, d'accepter tous les mariages (dans la mesure où on a presque toujours intérêt à le faire) et de simplement les signaler quand ils ont lieu ? Un homme forgeron est sans travail, tandis qu'une forge est abandonnée... Pourquoi le personnage ne prend-il pas l'initiative de s'y installer ? au ne vaus demande-t-il pas simplement l'autarisation de le faire ? Nan, dans Culture, il faut décider d'absolument taut paur ses auailles, qui sant autant de petits rabats sans aucune initiative. C'est d'autant plus regrettable que cela aurait participé à l'individualisation de ces persannages. Mais vailà que j'outrepasse cette rubrique car après tout, il ne s'agit pas d'une version définitive : le test saura trancher.

Les délices des transports en commun.

BOB ARCTOR

Sheep

Le monde merveilleux des moutons. Non, je ne parle pas ici de ceux qui retroussent leurs jambes de pantalons dans leurs Nike ou qui achètent une paire de lunettes à la « Matrix », mais de ces animaux laineux à souhait qui ont peuplé nos rêves depuis le générique d'Arte.

Si l'on contemple avec attention le monde animal, on peut, avec un rien d'expérience, arriver à distinguer les créatures ayant suivi une évolution narmale depuis l'amibe, de celles qui proviennent de toute évidence d'une sauche extraterrestre. Voici un exercice de difficulté moyenne destiné à éveiller cette capacité chez taut un chacun. Dans cette liste de cinq animaux de ferme, s'est glissé un intrus : ornithorynque, gnau, mautan, tarentule, moutan. Oui, vous avez deviné. Qui parmi nous ne s'est jamais étonné de l'air narquois et provocateur qu'arbore la brebis face à la mort ?
Quel ministre peut se vanter de ne jamais avoir été pris de démangeaisons en revêtant le traditiannel slip en peau de mautan lors de la faire agricole ? Qui, aui, qui ne s'est jamais accraché un angle dans une cauverture de laine ? La réponse à tous ces faits étranges pravient peut-être de l'explicatian que naus faurnit le jeu Sheep : nos paisibles mautons seraient les descendants de navigateurs interstellaires devenus idiots et domestiqués par l'homme. Des siècles plus tard, un autre vaisseau a décidé de réunir ces campagnans exilés en prenant bien sain de ne pas attirer l'attention des humains. Le meilleur mayen qu'ils ont trauvé a été de chaisir quelques élus, en les datant de l'envie irrésistible de rassembler les traupeaux afin de mener les animaux les plus stupides de la galaxie jusqu'au paint de rencantre avec le vaisseau mère. Le principe de jeu est simple. Un rêve en matière de gameplay mêlant action, forte dose d'adrénaline et cris de désespoir amniprésents. En fait, on paurrait définir Sheep comme un melting-pat entre Lemmings et Frogger. Sheep se déroule avec le terrain vu de dessus, les niveaux représentant un peu taut, sauf une campagne bucalique standard. Le but du jeu consiste à guider et à rassembler un troupeau de moutons et à le faire évoluer du point A au point B. Seulement voilà, les embûches entre ces deux zones sant sauvent innambrables et généralement très cruelles. Paur être un berger efficace, il faut apprendre à mener le traupeau à sa guise. La chase se fait taut naturellement, puisque ces idiats de laineux ant tendance à vous fuir.

Le jaueur dait ainsi apprendre à prafiter des caractéristiques des bestiaux, à reconnaître ce qui les effraye ou les attire, et surtaut, à prévoir à l'avance leur campartement face à tel au tel abjet au événement.
Les niveaux du jeu sont assez innombrables et affrent à l'œil des décors très variés. Pour égayer l'atmasphère, les auteurs ant placé çà et là une multitude d'abjets camme des tremplins, des machines à labaurer aux sacs fort tranchants, des requins de terre (sic), ainsi qu'un panel de pièges grossiers rendant chaque partie de Sheep infiniment plus cruelle qu'un bon vieux Worms ou un Bomberman. Les graphismes, sans atteindre les sammets des jeux actuels, sant tautefais très bien adaptés à l'atmasphère bien débile de Sheep. Dans ce damaine, saluans aussi les auteurs de cinématiques qui ant dû grignater de drâles de fangus juste avant de se mettre au baulat.

L'équivalent de la ville de « Blade Runner » style fermier.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE ARCADE AGRICOLE
EDITEUR EMPIRE INTERACTIVE GB
DÉVELOPPEUR MINDS EYE PRODUCTION
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2000

LES QUATRE ZAMIS

Pour passer les différents niveaux, il sera souvent utile de changer ses bergers afin de profiter de leurs compétences uniques. Parmi ceux-ci, deux humains pas bien futés et deux chiens. Tout ce beau monde possède des caractéristiques de charme, de précision ou de vitesse permettant de faire varier les plaisirs.

Shep : Chien de berger devenu borgne à la suite d'un accident de backgammon, Shep est un animal d'action au nom prédestiné qui tente de faire le travail de son mieux, coûte que coûte.

Adam Half Pint : Jeune rebelle un rien sot, Adam est un détective privé raté qui ne s'en laisse pas compter. Incapable de s'apitoyer devant nos amis les laineux, il n'hésitera pas à leur botter le cul pour les faire avancer à la bonne cadence.

Bo Peep : Chanteuse de rock, Bo utilise ses formes avantageuses et ses bracelets de force en cuir clouté pour s'attirer l'amitié des moutons qui sont, rappelons-le, de remarquables dragueurs.

Motley : Fruit d'un accouplement contre nature entre un Shar-Peï et un cocker, Motley est une chienne timide, et pas vraiment douée pour rassembler le troupeau. Pourtant, elle met du cœur à l'ouvrage.

Quatre races de moutons, pour brouter différemment.

Sheep semble s'annoncer comme ce qui m'a tout l'air d'être un fort bon jeu de plate-forme. Comme peu d'autres avant lui, le gameplay promet un jeu extrêmement nerveux qui offrira au joueur un peu trop sensible une raison valable de brouter des calmants entre deux niveaux. Après un succès, Comanche Hakum, et quelques gros ratages tels que Mig Alley, quelques wargames inintéressants et autres souffre-douleur des tests de jeux, Empire Interactive refait peau neuve en nous sortant un jeu d'arcade doté d'un excellent gameplay. Pourvu que ça dure !

Des gadgets étranges peuplent tous les niveaux.

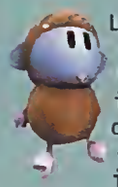
Le troupeau à l'école de saut.

Le marteau à brebis : une machine étonnante et cruelle.

CHEPTELS

Pour l'ensemble de la partie, on possède un cheptel de quatre races de moutons. Ces derniers, fort différents les uns des autres, possèdent des caractéristiques et attitudes assez variées. Seul dénominateur commun : leur grande imbécillité et leur inconscience, qui les précipiteront dans les pièges les plus grossiers.

La première des quatre espèces est le mouton lambda : il réagira bêtement à la plupart des challenges qui s'offriront à lui. C'est le mouton idéal pour passer des niveaux assez pépères. Comme il est très peureux, il est facile de lui faire éviter des ennemis mobiles.



Le « tête de laine » est un animal conçu par l'être humain pour des raisons inconnues. Il adore tout ce qui est à la mode (traduire par « coloré », « métallique ») et il s'approchera de tout ce qui peut être « in ». Un peu moins idiot que l'espèce précédente, il n'a pas la faculté ni l'intellect de distinguer une moissonneuse batteuse d'une meule de foin.

Les « longs poils » ou « Dags » est une sous-culture de mouton qui fédère tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à l'esprit de rébellion chez ce type d'animal. Cela représente un avantage : leur initiative les a dotés d'une certaine forme d'intelligence. Le contrecoup, c'est qu'aimant l'émancipation, il sont par nature extrêmement rétifs à toute forme d'autorité, surtout la nôtre.

Avec leur tronche de premier de la classe, les moutons « néo génétiques » sont ce qu'il y a de plus high-tech chez les producteurs de laine. Là où le bât blesse, c'est qu'ils n'ont que l'apparence d'un intellectuel. En vérité, ils cachent les bêtes les plus idiotes de la création. Néanmoins, ils sont doués pour tout ce qui touche à l'informatique.

Une scène attendrissante : deux camions se faisant un gros câlin en pleine course.

joystick 119

Si vous voulez apprécier Mercedes Benz Truck Racing (MTBR) à sa juste valeur, vous allez devoir oublier ces vilaines idées reçues qui vous font croire que conduire un camion, c'est un truc réservé aux gros bœufs analphabètes qui tapissent leur cabine de photos pornos. Faites un effort : c'est finalement très facile de se convaincre de la bêtise des préjugés. Tenez, moi, avant de bosser à Joy, j'étais persuadé que les matards n'étaient qu'une bande d'abrutis en cuir avec une poignée de gaz à la place du cerveau. Tout cela a volé en éclat lorsque j'ai commencé à connaître Fishbone et Capt'ain Ta Race. Je les imaginais discutant mécanique autour d'une canette de Kro ; quelle ne fut pas ma surprise en découvrant deux êtres cultivés et d'une grande finesse. Je le revois encore, le père Fish, m'expliquant avec fougue et passion le principe d'incertitude d'Heisenberg ou les dernières avancées en physique quantique. Et Capt'ain Ta Race... Qui pourrait croire que cet homme qui taquine la vitesse du son au guidon de sa 900 cm² s'habille en queue-de-pie et haut-de-forme pour écouter jusque tard dans la nuit les plus belles œuvres de Bach par Glenn Gould ? Non, je vous le dis, les préjugés, faut laisser ça aux idiots.

ackboo

Mercedes Benz Truck Racing

La dernière simulation de courses de camions remonte, d'après les souvenirs collectifs de la rédaction, à, oulah... Les Allemands de Synetic tentent un nouvel essai dans ce genre très spécial qui, outre les rares passionnés de poids-lourds, devrait aussi intéresser les amateurs de simulations plus classiques.

1 300 bourrins sous le capot

Fermons cette parenthèse pour revenir à Mercedes Benz Truck Racing. Les camions qu'on nous proposera de conduire ne seront évidemment pas ceux qu'on retrouve sur la file de droite des autoroutes ou, parfois, en gros tas à l'entrée des dépôts de carburants lorsqu'un ministre des finances oublie de baisser la taxe sur les produits pétroliers. On n'aura pas à se taper la remorque pleine de jambons ou de téléviseurs, l'installation CB complète, et la petite plaque d'immatriculation avec le QRZ marqué dessus : les poids lourds qu'on aura entre les pognes seront entièrement voués à la vitesse. Boostés des bielles aux essieux, ces engins de 5 tonnes seront capables d'accélérations surprenantes et pourront dépasser les 160 km/h. Inutile de vous dire qu'à cette vitesse, il faudra tenir compte de l'inertie de la bête dans

MACHINE PC CD-ROM
GENRE COURSE DE CAMIONS
ÉDITEUR THQ EUROPE
DÉVELOPPEUR SYNETIC
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 2000

Un mode Replay permettra de revoir la course sous tous les angles.

Temps sec ou nuageux, présence de brouillard ou de pluie : les courses se dérouleront dans de nombreuses conditions météo différentes.

les freinages, et que ces camions ne se piloteront pas du tout (mais alors pas du tout, hein) comme une Formule 1.

Va falloir trajecter

Cette bêta-version rassure déjà sur un point : MTBR ne sera pas un jeu de pantouflards. Vous auriez en effet pu croire, vu la vitesse relativement faible et le lenteur apparente du maniement de ces monstres routiers, que le style de jeu serait tranquille. Erreur, grasse erreur même. Pour piloter correctement un de ces camians de compétitian, vous aurez besoin de taute votre cancentration. Là où la sauplesse d'une voiture de course permettait de corriger une petite erreur d'appréciation, les poids lourds, eux, ne vous pordonneront oucune erreur. Il foudro être particulièrement attentif lors des freinages ; entre un viroge parfait et un séjour prolongé dons le boc à sable, il n'y oura parfois pas plus d'un dixième de seconde d'écort ou niveau de la durée de freinoge. Dons cette bêto-version, le pilotoge semble tout de même un chouïo plus focile que sur lo première version que nous avions pu essoyer il y a deux mois. Il reste cependant très ardu et devroit, au final, pleinement contenter les amateurs de simulotions. Ceux-ci seront d'ailleurs heureux d'apprendre qu'il sera possible, dans l'option Garage, d'effectuer des réglages très précis sur l'engin : quantité de carburant et d'eau (paur les freins) à emporter, pressian des pneus, dureté des amartisseurs, équilibrage des stabilisateurs, etc.

Reflets dynamiques

On ne prend pas trop de risques en annonçont dès mointenant que Mercedes Benz Truck Racing sera un très beau jeu. Lo modélisotion des camions en particulier, devrait faire tomber quelques mâchoires sur les claviers. Certes, un seul type de camion (un Mercedes, du coup) sera disponible, mais selon l'écurie choisie, ses décors extérieurs différeront. Et puis, il y aura ces magnifiques reflets dynamiques sur la carrosserie des camions. Quand vous y aurez goûté, je vous pramets que vous ne pourrez plus vous en passer. La puissance de nas cartes graphiques ne nous permet pas encare de refléter, en temps réel, le vrai décor 3D qui se trouve autaur du véhicule, surtaut larsque 10 poids-lourds s'affichent à l'écran. Les dévelappeurs trichent donc en utilisant juste une texture générique. Mais rassurez-vous, l'effet graphique restera beau à s'arracher les yeux pour les coller au moniteur.

Je vais leur faire l'inter' à toutes ces tortues.

Et les circuits ?

Là aussi, pas de problème, la qualité devrait être au rendez-vous. Les pistes seront toutes des repraductians fidèles de vrais circuits servant aux courses de camian. On retiendra notamment ceux situés en Allemagne, en Espagne, en Grande-Bretagne ou en Belgique. Leur modélisation s'annonce vraiment sans défauts, avec un souci du détail manifeste. Des bumpers (en vraie 3D) jusqu'aux stands, en passant par les tribunes ou les nombreux objets et bâtiments bordant la piste, tout sera recrée dans les moindres détails. Seule petite ombre : les spectateurs s'afficheront en 2D, mais bon, c'est vraiment histoire de pinailler et de trouver un petit défaut à ce jeu qui, au final, ne devrait pas en compter énormément.

fishbone

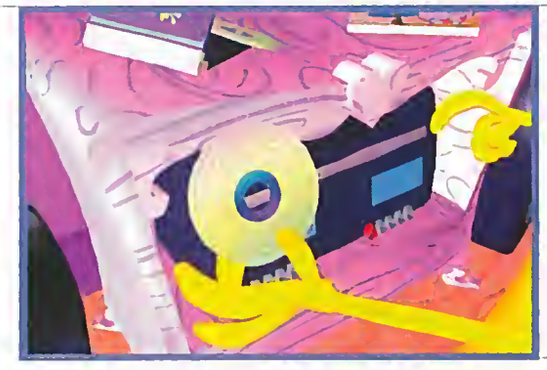
Stupid Invaders

Débiles, grotesques et crétins, voilà ce que sont devenus les « Zinzins de l'Espace » après être passés par la moulinette à stupidité de Xilam (ok, ils l'étaient déjà pas mal avant, mais bon...). Voici donc Stupid Invaders, ou l'adaptation d'un dessin animé plutôt destiné aux mômes qui va désormais faire rire les adultes. Un exemple à suivre.

Comme le rappelait notre cher Ivan Le Fou dans son reportage sur Stupid Invaders, les adaptations de films ou de séries, d'habitude, elles sentent grave des aisselles. Alors vous pensez, hein, comment qu'on était méfiants, nous z'ot dont les jeux vidéo, c'est notre passion. Mais que nenni que non, Stupid Invaders est un jeu d'aventure qui va vous faire rire, comme ont pu vous faire rire un Day of the Tentacles ou un Sam & Max, à l'époque. Effectivement, c'est un véritable retour aux sources que nous propose Xilam, puisque nous avons là de l'aventure on ne peut plus classique. Vous savez, le trip « je trouve un objet, et je le combine éventuellement à un autre pour débloquer l'énigme proposée ». Et comme il se doit, plus ça sera débile, mieux ça vaudra. Bref, on noge la brasse en pleine old school, tout du moins pour ce qui concerne le gameplay et l'ambiance déjantée. Vous voulez des exemples ? Ok, juste un ou deux, histoire de ne pas déflorer la bête. Alors que vous vous retrouvez sur le toit de votre maison, un appel déchirant attire votre attention du côté de la cheminée. Là, minablement coincé depuis des lustres, on découvre le Père Noël, qui vous supplie d'apporter un remède à son calvaire. Il se trouve justement que vous possédez un produit à base de soude caustique, communément utilisée pour déboucher éviers et toilettes. Je vous laisse deviner la suite. Autre forfaiture : la mise en orbite d'une cigogne squattant une cheminée (oui, encore une), par l'utilisation d'une fusée d'artifice en bas du conduit. Ce n'est pas l'action elle-même qui se révèle humoristique, mais plutôt la séquence cinématique qui se déclenche à chaque fois que vous faites un truc niais. Impossible de ne pas rire devant tant de bêtise. D'ailleurs, profitons de l'occasion pour rire ensemble, vous verrez, ça détend : Ah Ah, ah ah ah, ah Ah Ah ah. Voilà, c'était bien agréable.

Une grand-mère dans un corps de PLAYMATE

L'interface de Stupid Invaders est si simple que même Capt'ain Ta Race devrait pouvoir l'assimiler en moins de trois jours. La touche Espace fait apparaître l'inventoire, et tout le reste des actions s'exécute par l'intermédioire de la souris. Il suffit de cliquer pour se déplacer, ou de passer sur les objets utilisables pour voir l'icone se transformer automatiquement. Dans certoins cas, un clic sur le bouton droit permet d'accéder à l'icone de dialogue, pour peu qu'un interlocuteur soit présent. Enfin, inutile de préciser que vous jouerez tour à tour avec les cinq membres de l'équipe, comme il se doit. Bref, si le gameplay est on ne peut plus accessible et usité,



MACHINE PC CD-ROM
GENRE AVENTURE
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR XILAM
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2000

pour ne pas dire « déjà vu », il n'en est pas de même pour ce qui concerne la réalisation graphique. On se trouve ainsi au top de la classe, et on ne peut que saluer le travail de Xilam. Les scènes cinématiques sont ainsi fantastiques, très bien compressées, et surtout très nombreuses (1h30 au total). Il faut dire que le jeu tient sur un nombre de CD conséquent (quatre pour la version dont je dispose aujourd'hui), ce qui permet quand même de prendre quelques aises. Venons-en maintenant aux décors, statiques certes, mais bourrés de détails bien marrants (il suffit de jeter un œil aux tableaux accrochés au mur ou aux titres des ouvrages présents dans la bibliothèque pour s'en convaincre). Il peut arriver que les lieux visités renferment quelques onimotians, comme la cuisine remplie de fumée, au bien le jardin dans lequel sévit un lapin peu soucieux des bonnes mœurs. Mais le travail le plus remarquable concerne les personnages rencontrés, notamment les cinq membres de cette équipe de paumés extraterrestres. Leur modélisation est ainsi de bien belle facture, si tant est qu'une facture puisse être jolie. Ah ah, qu'est-ce qu'on est drôle alors, hein... la déconne, toujours la déconne, c'est aussi notre devise. Si tant est qu'une devise puisse déconner, bien sûr... Ah ah, la déconne toujours et encore... Mais bon bref. Les animations sur ce qui sert de visage au persos sont incroyables de finesse et d'expressivité, et franchement, le jeu n'a absolument rien à envier au dessin animé en termes de design.

Essuyage de plâtre

Sur le plan technique, la bêta d'aujourd'hui n'était pas encore exempte de défauts. On notera ainsi des bugs de pathfinder, notamment lorsque le personnage passe subitement de l'arrière-plan au premier plan, voire disparaît complètement de l'écran sans raison. Même topo pour certains objets, qui bien qu'étant physiquement présents, ne sont plus affichés. Les zones de clic, pour les déplacements, sont également un peu restreintes, ce qui induit des séances de cliquage un peu chiantes avant de tomber sur l'endroit où le mouvement sera pris en compte. On espère que ces petites imperfections seront corrigées d'ici le mais prochain. Mais au-delà de l'aspect technique, il est clair que tout l'intérêt de Stupid Invaders résidera dans son humour et la qualité de ses scènes cinématiques. Et sur ce point, je suis prêt à mettre ma main à couper que ce soft vous fera rire. Euh, non finalement, c'est pas une bonne idée, on ne sait jamais.

La modélisation est vraiment très réussie. Pour un peu, on voudrait jouer avec sur le tapis de la salle à manger, comma il y a quinze ans.

Ne nous vollons pas la face : la vue intérieure n'est pas des plus réussies.

Ivan le fou

Screamer 4x4

Attention, ami lecteur, le titre est trompeur : ce jeu n'a rien à voir avec la série des Screamer d'antan, développée par Minestone. Virgin Interactive a repris ce nom par pure commodité, après avoir abandonné l'appellation « 4x4 Trophy » suite à des problèmes de licence.

Tiens d'oilleurs, qu'est-ce qu'ils deviennent les chti gors de Minestane ? Leur dernier titre, Screamer Rolly, dote déjò... voyons... wouho, le numéro 88 de Joystick, celui du test de Blode Runner et Tomb Roider 2... l'époque des 3dfx 1 et des Rage Pro... pfiou, la préhistoire quoi : 1997. Mmmm, pourquoi je parle de ço, moi ?
Ah oui, Minestone, Screamer, tout ço. Ben non, rien, pas de nouvelles de ces coyotes-là. Enfin, c'était pour vous dire que Screomer 4x4 n'o oucun point commun avec les références de lo course d'orcade que sont Screamer 2 et Screamer Rally. En foit, il s'ogit ici d'épreuves de rallye tout terrain, façan « Bébert sart san Londcruiser et rêve de faire le Camel Trophy au le Raid Gaulaise », et pas du taut de TGV (trajectaires à grande vitesse).

C'est DÉCIDÉ, je vends ma Rolls

À première vue, ça paurrait ressembler à un Matacrass Madness sur quatre raues. Les paysages sauvoges sont jalis, mais assez vides : quelques faugères, des orbres en 3D sammaires, tiens, des rachers, oh, des moisons, fichtre y o quand même des obstacles en foit. On sent le besoin du wild ride, l'appel du free-drive en pleine nature, le sentiment de folle liberté qu'an éprauve lorsqu'on crache de la fumée d'échappement naire en grimpant une calline herbeuse à 30 km/h. Un p'tit côté raat, quai.
Et puis, en jauant avec les différentes vues dispanibles, an se rend campte que les vaitures sant étannamment bien madélisées. Je ne dirai pas qu'elles sant belles, parce que je ne partage pas l'enthausiasme de ces Indiana Janes du périphérique qui s'imaginent avair besain, paur faire Paris-Deauville, d'un 4x4 Break nair métallisé faisant 3 m au garrat. Mais je recannais que le réalisme atteint, natamment au niveau des suspensians, est surprenant. L'éditeur du jeu ayant passé les accards nécessaires, an recannaît des modèles de véhicules existonts : les Jeep Wrangler ou Cherokee, un Lond Raver Defender, un Mitsubishi Shagun, les Tayota Hi Lux ou Londcruiser, et bien d'outres encore. On croise même un Big Foot et un comion hongrois de tronsport militaire improboble, le Raba. Et lò, c'est quond même du grand n'importe quoi puisque même en pente douce, le monstre à dix roues a bien du mal à passer la seconde vitesse.

MACHINE PC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE TOUT-TERRAIN
EDITEUR VIRGIN INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR CHANNEL 42 / CLEVERS DEVELOPMENT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 2000

Les véhicules se déforment de façon spectaculaire. Ici, le toit s'est aplati après un tonneau.

Face à une forte pente, le pilotage devient assez technique, et l'anticipation (prise d'élan et trajectoire) est nécessaire.

Lavage à la MAIN et à l'éponge en option

On peut choisir la livrée de son véhicule préféré, mais qu'importe puisque le grand plaisir du jeu va consister à se cogner un peu partout et à (se) rouler dans les flaques. Non seulement les différents tout-terrain se déforment spectaculairement au fur et à mesure des chocs enregistrés, mais ils se cradifient aussi en fonction du terrain (herbe, sable, rochers, poussières, neige, etc.) et des conditions météo (« c'est particulièrement frappant sous la pluie », nous promet-on). Sur la version bêta disponible, je n'ai malheureusement pas noté d'influence déterminante des dégâts encaissés (c'est le cas de le dire) sur la conduite des engins, mais il vous faudra attendre de lire le test avec une version finale pour en avoir le cœur net. Screamer 4x4 compte plus de 60 circuits en tout et invite à plusieurs modes de jeu différents : outre un Didacticiel pour apprendre les rudiments de la conduite tout-terrain, on pourra conduire librement en mode Promenade, concourir lors de Trophées isolés ou sur un Championnat complet, et enfin s'affronter, boussole en poche, dans des Courses d'orientation.
Les développeurs nous promettent un mode multijoueur (limité à 4 adversaires) original, où les courses off-road pourront alterner avec des concours façon « roi de la colline » ou « destruction derby ». Cet aspect n'est pas sans rappeler le jeu de Codemasters : Insane (voir notre dossier ECTS dans ce numéro).

Dans la version finale, ce camion militaire fera partie des véhicules cachés.

Alors voilà, on roule on roule et on en oublie presque de regarder devant soi.

Libéré pour BONNE conduite

Screamer 4x4 s'annonce comme un jeu de voitures assez original, clairement orienté simulation. Ici, n'attendez pas de grandes sensations de vitesse ; le challenge sera moins de réussir à prendre les viroges que d'éviter les nids-de-poule, fort dommageables à vos suspensions. Il faudra faire extrêmement attention au relief, et parfois, vous suerez même à grosses gouttes pour vous désembourber, sortir d'une ornière ou réussir à grimper (en lents zigzags, à 10 ou 20 km/h) une pente particulièrement abrupte. L'aspect « course d'orientation », le fait qu'il faille découvrir des passages praticables et estimer correctement les capacités de grimpette de votre engin, tout cela change ma foi agréablement des trajectoires tirées au cordeau à la vitesse du son.
Je laisse cependant aux spécialistes outamabiles maison le soin de vous dire le mois prochain, lors du test, si l'intérêt est suffisamment durable pour justifier l'achat de Screamer 4x4. Bon, évidemment, si vous êtes fan de Deauville...

Les décors ne sont pas très fouillés, mais quelques bâtiments ou rochers viennent parfois rompre la monotonie.

ian solo

Là j'ai feinté, j'essaye de passer par en dessous.

Midtown madness 2

PC CD-ROM

DÉFOULEMENT POUR CAISSEUX STRESSÉS

MICROSOFT

ANGEL SOFTWARE

NOVEMBRE 2000

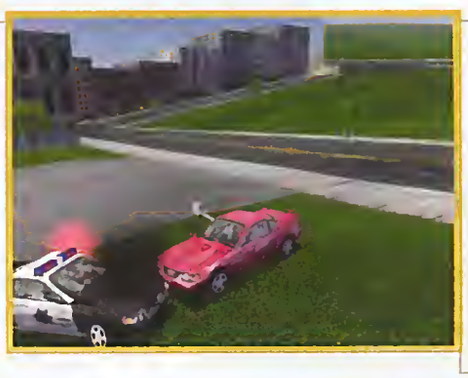
L'outil ultime pour passer son permis de conduire existe. Il s'appelle Midtown Madness et nous l'avons testé il y a un peu plus d'un an. Avec l'arrivée du nouvel épisode, il est bon de remarquer que Midtown est aussi l'outil ultime pour pulvériser son permis à points, et ceci en toute légalité.

L'avantage de San Francisco, c'est que c'est le coin rêvé pour les fous de cascades.

Houla les gars, comment que je me suis trop marré avec Midtown Madness premier du nom. À l'époque, j'ai bien dû rester enfermé une semaine avec un pote, un PC et une Voodoo 2, à tester toutes les manières de pulvériser des caisses dans les rues de Chicago. Et venez pas me dire que vous n'en avez pas fait autant. Tututut ! je vous connais. Faut dire que le mode Cruise est vite devenu notre préféré. Notre spécialité : la sortie des bureaux. Dix-huit heures : la sympathique ville de Chicago est doucement plongée dans sa torpeur habituelle. Quelques pétasses décolorées en mal de shopping arpentent les trottoirs bien dégagés. Mr Smith et ses sinistres acolytes en costard sortent des gratte-ciel pour regagner leurs chaumières. Le trafic commence à se faire plus dense. Bus, voitures et camions en tout genre s'agglutinent aux feux rouges. Ahaha ! l'heure du psychopathe de l'asphalte est arrivé. Regardez comme il est beau à bord de son roadster Panoz ! La moquette au vent et la gourmette accrochant les derniers rayons du soleil couchant, il a l'air tellement tranquille. Le calme avant la tempête, comme qui dirait. Car soudain, le psychopathe passe en mode ultra-violence. Ou comment effacer tous les points de son permis en quelques secondes. Le voilà qui passe la première, monte sur le trottoir et se met à foncer sur les passants, debout sur la pédale d'accélérateur.
En face, le feu est rouge. Pas de souci, il continue à accélérer comme un taré. Foncer dans un croisement à fond les ballons, sans savoir ce qui va débouler : c'est ça le truc qui fait vibrer notre psychopathe du champignon.
Au dernier moment, un léger écart sur le volant et hop ! le choc frontal avec un car est évité de justesse. Et dans ce cas de figure, croyez-moi, on ne va jamais assez vite.
140 au compteur. La circulation est de plus en plus dense et notre allumé du tuning longe le métro aérien, serpentant entre les caisses et s'enfilant tous les feux rouges à toute blinde. À chaque croisement, c'est la mort assurée. Mais le maniaque s'en tamponne. Il gère tranquillement, un doigt de pied sur le volant et les yeux dans le rétro pour admirer la tonne de carambolages qu'il provoque sur son passage. Son objectif : lever une bagnole de keufs. Voire plusieurs. Car quoi de plus drôle que de voir les forces de l'ordre se manger des cartons dans l'espoir hypothétique de le rattraper ? Notre Mad Max citadin leur a préparé un petit parcours. Au menu : sauts sur les ponts relevés, dérapage contrôlé dans les poubelles et une petite remontée du périph' en sens inverse pour le dessert. Ouais, ça leur plaît toujours beaucoup le coup du périph', aux poulets ...

Midtown Madness 2

Les vues cockpit, différentes pour chaque future, sont de toute beauté.



UN SOFT qu'il était bon À JOUER AVEC

Bon, arrêtons là le chapitre nostalgie complice. Tous ceux qui se sont éclatés à MM voient bien de quoi je veux parler. Pour les autres, pour ceux qui mènent une existence misérable pour n'avoir pas goûté aux délices de la conduite psychopathe dans Midtown Madness, je voulais juste dire qu'ils retournent donc se coucher. Haha ! nan, vous barrez pas, je plaisantais. Mmm, pour tous ceusse qui n'étaient pas au parfum, il y a juste à rappeler que Midtown Madness était le jeu de caisses le plus débridé de ces dernières années.
À défaut de tourner en rond sur des circuits, le p'tit père MM nous proposait une ville entièrement modélisée en 3D, avec son trafic et ses piétons. Un bien beau territoire de jeu pour s'éclater lors d'épreuves de vitesse. Ou simplement en s'inventant des scénarios débiles, parce qu'on ne se refait pas.
Ouala pour le rappel des épisodes précédents. Après nous avoir promis à moult reprises des data-disks avec de nouvelles villes (Paris avait même été évoqué), c'est finalement un bon gros jeu complet que se préparent à nous sortir Angel Studios et Microsoft, les géniteurs de MM. Et comme ils ont bien fait les choses, ils nous ont même envoyé une version bêta, histoire de voir ce que cette nouvelle mouture a dans le slibard. Chose que nous allons découvrir ici même dans les lignes qui suivent. Excusez-moi, juste un instant, que j'aille égorger Casque Noir et Ta Race qui jouent au jokari dans les couloirs de la rédac'. Pfff, allez donc essayer de vous concentrer deux minutes dans une pareille ambiance de tarés. « Hé ! bande de tarlouzes, y'en a qui bossent ici... euh, sinon, j'prends l'gagnant... »

Tourisme VIRTUEL

Deux villes ! Ouaip, déjà que MM 1 nous refiloit un ville bien gigantesque avec Chicago, c'est carrément deux villes qu'on pourra arpenter dans cette suite : Londres et San Forisco.
Trop fort, et puis avouez que c'est pas des villes minuscules non plus. Et pas les plus moches d'un point de vue architectural... Chais pas moi, j'aurais plutôt choisi Sarcelles, mais bon. D'ailleurs, en guise d'apéritif, je démarre une petite partie en Cruise à SF, en souvenir de quelques voyages de presse au pays du YMCA. Pas de doute, même pour le touriste de base, on reconnaît très nettement la ville : Market Street, les rues qui descendent vers la baie, Embarcadero, le Fisherman Warf où il ne manque que les otaries, Lombard Street, le Civic Center, et bien entendu le fameux Golden Gate Bridge. Qui a dit que les jeux vidéo rendaient crétin ? Si on peut maintenant faire du tourisme virtuel en jouant à un soft de course de bagnoles, que vont devenir Familles de France ? Ah si, pour les crétins, je sais : on va pouvoir se rejouer « Les Rues de San Francisco » avec Michael Douglas jeune. Les rues de SF, avec des pentes de près de 45°, sont autant de tremplins parfaits pour les petits cascadeurs fous qui sommeillent en nous. Et on va pas se priver.
De l'autre côté de la Manche nous attend Londres, l'altière. Bon, c'est un peu pourri comme ville. Il fait tout le temps moche, et en plus, c'est plein d'Anglais. Mais pour ceux qui rêvaient depuis toujours de fomenter quelques attentats automobiles entre Hyde Park et Buckinghom Palace, le grand jour est arrivé. Sans compter qu'on pourra s'y aventurer à bord d'une Mini-Cooper ou aux commandes d'un bus à impériale. Après un petit raid rapide, on constate aussi que la conduite en milieu anglais est plus difficile que dans les rues américaines, vachement plus dégagées. Et aussi que Londres est une sacré grande ville en termes de superficie. Et aussi que dans ce drôle de pays, on roule à gauche.... Mais ça, il m'a bien fallu 5 minutes et 20 carambolages pour m'en apercevoir.

Petits tas DE BOUE

Je me demande chez quel concessionnaire auto vous pouvez vous pointer pour essayer consciencieusement chaque voiture. Et tout aussi consciencieusement enfoncer les ailes, ruiner la belle peinture métallisée, exploser chaque centimètre du véhicule, pour finalement annoncer au vendeur en lui rendant les clefs : « Mmh, c'est sympa comme engin, mais vous auriez pas quelque chose d'un petit peu plus pêchu ? » Avec le showcase de Midtown Madness 2, c'est possible et même largement encouragé.

dès le 11 septembre, Largo Winch est
en exclusivité dans

télé 7 JOURS Câble Satellites

Le meilleur magazine télé.

www.largowinch.com

Midtown Madness 2

Ahlala ces Anglais ! Ils y connaissent rien en conduite automobile, d'abord.

On retrouvera dans ce nouvel opus tous les véhicules du premier volet, plus l'apparition d'un contingent de nouveaux venus tout beaux, tout neufs... du moins, en attendant que vous en preniez les commandes. Parmi les nouveautés, on relevera l'Aston-Martin DB-7, la Rover Mini et aussi un camion de pompier tout ce qu'il y a de plus mastoc. Si vous avez traîné vos gommes dans MM1, vous savez déjà que chaque bolide est défini par un certain nombre de stats (masse, puissance, vitesse max., résistance) qui déterminent son comportement routier. Même si c'était pas très net sur cette version de travail, le comportement physique de nos bolides devrait être encore plus affiné dans MM2. Chaque caisse devrait procurer des sensations plus précises et plus en rapport avec la réalité. Ceci dit, on s'en tamponne un peu que ce soit « réaliste », à partir du moment où on prend son pied en y jouant. À première vue, la sensibilité du frein à main a été améliorée. Ce qui n'est pas du luxe quand on pense que le frein à main de Midtown Madness ressemblait davantage à l'ancre d'un paquebot qu'à un ustensile utile pour prendre les virages à 90° à fond de cinquième. Pour ce qui est de se mettre en équilibre sur deux roues, on devrait parvenir à mieux contrôler ce genre de figure, aussi. Ce qui me rappelle la Ford du premier Midtown qui avait une propension naturelle à jouer les Starsky & Hutch. Bonne voiture, ça !

Enfin, la gestion des dégâts a également été liftée. Les voitures laisseront apparaître des textures de tôle froissée de nature à émoustiller le premier garagiste venu. Et puis surtout, on pourra perdre des bouts de sa bagnole chemin faisant, un peu comme un Petit Poucet de la route.

UNE MOTORISATION pure 3D

Développé par les pros des « rides », Angel Studios, le moteur 3D de Midtown Madness 2 a été revisité de fond en comble. Déclaration qui vaut son pesant de dossiers de presse, mais qui est un peu difficile à mettre en échec sur cette version non finalisée. La première chose qu'on remarque, c'est que la voiture conduite est plus détaillée qu'avant. Mais comme les autres véhicules sont nettement moins complexes (afin de pouvoir en afficher des dizaines sans perdre en performances), l'augmentation de la qualité du graphisme n'est pas vertigineuse au premier abord.

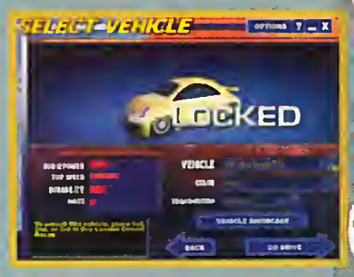
Le souci que j'avais eu avec MM1, c'est que le moteur semblait optimisé pour les Voodoo2. Exploitant l'AGP, il présentait quelques petits à-coups mal venus lorsqu'on y jouait avec les cartes accélérées haut de gamme de l'époque. De nos jours, on est devenu encore plus difficile et on fait tourner le moindre petit jeu en 1024x768. J'ai donc redécouvert ces à-coups qui, sans être insupportables, viennent un peu gâcher la fluidité de l'animation. C'est apparemment un défaut du moteur qui charge les données par zones. Enfin, on peut toujours rêver que ce sera optimisé d'ici la sortie.

En revanche, la quantité de détails et la profondeur de vue toujours aussi impressionnante sont les grands atouts de ce moteur. À noter qu'Angel devrait fournir l'éditeur de villes avec MM2, ce qui permettra aux plus fêlés d'entre nous de s'amuser à modéliser leur propres terrains de jeu. D'ailleurs, si vous pouviez nous pondre Sarcelles, ça serait tout à fait bien venu.

ÉPIlogue

Et voilà les amis, il ne nous reste plus qu'à attendre le test qui ne devrait pas trop se faire, euh, attendre, Grosoft nous ayant habitués à respecter les délais. Avant de vous quitter, juste deux petites choses : MM2 proposera une option de replay, qui manquait cruellement dans le premier épisode, pour se repasser les meilleures cascades. Enfin, les développeurs auraient pris en compte les critiques concernant le mode multijoueur de MM1. On nous promet moins de bugs, mais apparemment toujours pas de piétons et de trafic, pour des raisons de performances et de lag. Le mode Flics contre Voleurs sera toujours de la partie, en plus de nouvelles options dont on nous réserve la surprise. Le suspense reste donc entier en attendant le test.

« LES CLEFS SONT SUR LE CONTACT... »



mila
2001
LE MARCHÉ INTERNATIONAL
DES CONTENUS INTERACTIFS
CONFÉRENCES THINK.TANK SUMMIT : 10-11 FÉVRIER 2001
en partenariat avec FORRESTER
EXPOSITION : 11-14 FÉVRIER 2001
PALAIS DES FESTIVALS. CANNES. FRANCE
- LOISIRS INTERACTIFS
- INTERNET LARGE BANDE / TÉLÉVISION INTERACTIVE
- MEDIA MOBILE & SANS FIL
www.milia.com
E-mail : info@milia.com
Contact : Ted Baracos
Tél : 33 (0) 1 41 90 44 80
Fax : 33 (0) 1 41 90 44 70

DU JAMAIS VU !
JOYSTICK : 97%
PC JEUX : 95%
GEN 4 : ★★★★★★
PC MAX : 10/10

Deus Ex

Etes vous prêt à affronter la vérité ?

Deus Ex and Ion Storm are trademarks of Ion Storm L.P. All rights reserved. © 2000 Ion Storm Published by Eidos Interactive Ltd 2000

Ne croyez pas ce que vous voyez. N'écoutez pas ce que l'on vous dit.
Dans un monde où tout est mensonge et manipulation, la réalité n'est qu'une apparence.
Et votre mission sera de trouver la lumière.

Peter's Plane

ION STORM

PC CD

CONCOURS ASTUCES ET SOLUTIONS
WWW.EIDOS.COM
08 36 68 19 22
36 15 EIDOS *2,23 F LA MINUTE

EIDOS INTERACTIVE